



Diagnóstico de las Estrategias Didácticas aplicadas en instituciones educativas de la costa - Estudio de Caso

Giacometti Gallo, María Augusta; Guallichico Logacho, Natalia Saraí; Mendoza Salazar, Karen Daniela; Morales Nasimba, Diana Carolina; Montaluisa Cullispuma, Cynthia Paola; Ñacato Caiza, Majori Thalia; y Velastegui González, Viviana Melissa

Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Educación Inicial

Trabajo de titulación, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

Msc Ponce Morán Mirian Susana

Abril, 2022



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

REPORTE COPYLEAKS



Identical Words	176
Words with Minor Changes	0
Paraphrased Words	410
Identical Words	28



ESTRATEGIAS DIDACTICAS.pdf
MIRIAN SUSANA
PONCE MORAN



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, *Diagnóstico de las Estrategias Didácticas aplicadas en instituciones educativas de la costa - Estudio de Caso* fue realizado por las señoritas **Giacometti Gallo Maria Augusta, Guallichico Logacho Natalia Sarai, Mendoza Salazar Karen Daniela, Morales Nasimba Diana Carolina, Montaluisa Cullispuma Cynthia Paola, Nacato Caiza Majori Thalia y Velastegui González Viviana Melissa**; el mismo que cumple con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, además fue revisado y analizado en su totalidad por la herramienta de prevención y/o verificación de similitud de contenidos; razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que se lo sustente públicamente.

Sangolquí, 9 de mayo del 2022



.....
MIRIAN SUSANA
PONCE MORAN

Msc. Ponce Morán Mirian Susana

C.I...1711478469.....



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Nosotras, **Giacometti Gallo María Augusta** con cédula de ciudadanía N° 1718817909, **Guallichico Logacho Natalia Sarai** con cédula de ciudadanía N° 1754395273, **Mendoza Salazar Karen Daniela** con cédula de ciudadanía N° 1725437014, **Morales Nasimba Diana Carolina** con cédula de ciudadanía N° 1725406985, **Montaluisa Cullispuma Cynthia Paola** con cédula de ciudadanía N° 1723814024, **Ñacato Caiza Majori Thalia** con cédula de ciudadanía N° 1723952444 y **Velastegui González Viviana Melissa** con cédula de ciudadanía N° 1719023101, declaramos que el contenido, ideas y criterios del trabajo de integración curricular: **Diagnóstico de las Estrategias Didácticas aplicadas en instituciones educativas de la costa - Estudio de Caso**, es de nuestra autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 13 de abril del 2022

.....


Giacometti Gallo María Augusta
 C.I. 1718817909


.....
NATALIA G.
Guallichico Logacho Natalia Sarai
 C.I. 1754395273


.....

Mendoza Salazar Karen Daniela
 C.I. 1725437014

.....
Diana Morales
Morales Nasimba Diana Carolina
 C.I. 1725406985

.....

Montaluisa Cullispuma Cynthia Paola
 C.I. 1723814024

.....

Ñacato Caiza Majori Thalia
 C.I. 1723952444

.....

Velastegui González Viviana Melissa
 C.I. 1719023101



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Nosotras, **Giacometti Gallo María Augusta** con cédula de ciudadanía N° 1718817909, **Guallichico Logacho Natalia Saraí** con cédula de ciudadanía N° 1754395273, **Mendoza Salazar Karen Daniela** con cédula de ciudadanía N° 1725437014, **Morales Nasimba Diana Carolina** con cédula de ciudadanía N°1725406985, **Montaluisa Cullispuma Cynthia Paola** con cédula de ciudadanía N°1723814024, **Ñacato Caiza Majori Thalia** con cédula de ciudadanía N° 1723952444 y **Velastegui González Viviana Melissa** con cédula de ciudadanía N°1719023101, autorizamos a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de integración curricular: **Diagnóstico de las Estrategias Didácticas aplicadas en instituciones educativas de la costa - Estudio de caso**, en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra responsabilidad.


Sangolquí, 13 de abril del 2022


.....
Giacometti Gallo María Augusta
C.I. 1718817909


NATALIA G.
.....
Guallichico Logacho Natalia Saraí
C.I. 1754395273


.....
Mendoza Salazar Karen Daniela
C.I. 1725437014

Diana Morales
.....
Morales Nasimba Diana Carolina
C.I. 1725406985


.....
Montaluisa Cullispuma Cynthia Paola
C.I. 1723814024


.....
Ñacato Caiza Majori Thalia
C.I. 1723952444


.....
Velastegui González Viviana Melissa
C.I.1719023101

Agradecimientos

Quedó agradecida a la Universidad de las Fuerzas Armadas y a cada uno de los profesionales de la institución por el apoyo de convertirme en una profesional.

A mi tutora de tesis por aportar y guiar el desarrollo de esta investigación con sus amplios conocimientos.

A mis compañeras de tesis y también amigas por su comprensión y apoyo en la elaboración de la investigación a pesar de las dificultades.

Karen Mendoza

Agradezco a la Universidad de las Fuerzas Armadas “ESPE” y a cada uno de los profesionales que conforman la institución por su paciencia, dedicación y todo su apoyo durante este largo camino.

A mi tutora de tesis por guiarme durante el desarrollo del trabajo de titulación y aportar con sus conocimientos que fueron muy valiosos para culminar con éxito el trabajo.

A mis Amigas de tesis que por coincidencias de la vida nos volvimos a reencontrar, por su paciencia, comprensión y dedicación al realizar la investigación.

Diana Morales

Gracias a Dios por darme la fuerza, sabiduría para la ejecución del trabajo, por permitirme vivir y disfrutar de cada día.

Agradezco a cada uno de mis seres queridos quienes han sido mis pilares para seguir adelante, es una gran satisfacción dedicarles a ellos que, con esfuerzo, dedicación lo he logrado, son la razón de sentirme orgullosa de culminar mi meta gracias por confiar siempre en mí.

Agradezco la ayuda a la Docente por el acompañamiento en la realización del trabajo y los conocimientos que me ha otorgado.

Thalia Ñacato

Parece increíble que estemos redactando este apartado, porque no ha sido fácil el camino, pero es real. Tenemos muchos sentimientos en el corazón y agradecer es uno de ellos.

Queremos agradecer a Dios, porque ha sido nuestra fuerza y sostén durante todo este

proceso universitario. Gracias a nuestros padres y familiares porque nos animaron a siempre a dar lo mejor de nosotras y hacer todo con amor. Gracias a nuestros amigos y profesores que siempre defendieron nuestros sueños y compartían esta meta como propia.

Y por último queremos agradecer a la Msc. Susana Ponce quien guió y acompañó todo este trabajo y lo hizo posible con paciencia y dedicación, eternamente agradecidas por su labor docente.

Natalia y María Augusta

Agradecemos a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE y a cada uno de los docentes que por el tiempo y el esfuerzo que dedicaron a compartir sus conocimientos que ayudaron a formarnos como profesionales en el ámbito de la educación.

Por otra parte, agradecemos a la Magíster Susana Ponce por guiarnos desde el primer momento en este último peldaño, quien con su conocimiento y dedicación se logró obtener excelentes resultados.

Finalmente, por el compromiso y dedicación que existió en todo momento en este trabajo de titulación.

Cynthia y Melissa

Dedicatoria

Llenas de agradecimiento, gratitud y felicidad queremos dedicarles este trabajo de titulación a cada uno de nuestros seres queridos, por ser los pilares fundamentales para concluir con este proceso académico.

Agradecer a Dios por darme vida, salud, fuerzas y sabiduría para cumplir mi propósito, a mis pequeños hijos por ser el motor de mi vida, a mi esposo por su apoyo constante e incondicional a mi madre, padre y hermano por vivir el día a día junto a mí, y darme palabras de aliento para seguir, a mis compañeras que contribuyeron con sus conocimientos y juntas compartimos alegrías y tristezas durante este proceso educativo.

María Augusta

Uno de los valores que mis padres y la academia me enseñaron fue la gratitud y con mucho amor y felicidad dedico este trabajo de titulación a Dios, mis padres y familia porque siempre apoyaron mis locuras académicas y personales.

Además, existen dos personas que siguieron junto a mi este camino y las cuales han persistido conmigo en todo, Diana Mena y Evelyn Astudillo les dedico este trabajo de titulación como una forma de demostrar lo importante que son en mi vida, siempre les dije que son una bendición en mi vida y solo tengo palabras de agradecimiento por estar, ser y existir. Gracias y este documento lo dedico con el corazón y la razón a quienes me empujaron a conseguir esta meta.

Natalia Guallichico

La presente investigación está dedicada principalmente a Dios y a mis padres Alfonso y Zaira, por inspirarme con su perseverancia ante la vida, por brindarme su apoyo incondicional, por creer en mí y motivarme a cumplir cada una de mis metas.

Dedicada a cada una de las personas que formaron parte en el transcurso de mi formación profesional.

Karen Mendoza

La presente investigación está dedicada principalmente a Dios, a mis padres Marco y María, a mis hermanos Yoselyn y Junior, quienes siempre me brindaron su apoyo y comprensión durante este largo camino, a mi hermano Darío y madrina Rosa quienes desde el primer momento me apoyaron incondicionalmente para culminar la carrera.

A mi enamorado por siempre apoyarme incondicionalmente en todo momento.

Diana Morales

La presente Tesis está dedicada a Dios por permitirme tener vida, salud ya que gracias a él he logrado concluir mi Carrera.

A mis padres y abuelitos por brindarme su amor, apoyo, comprensión y educación durante esta larga y hermosa carrera, a mi hermana por sus palabras de aliento, compañía quien me enseñó que con el trabajo y perseverancia se encuentra el éxito profesional.

A la Docente por su apoyo, paciencia y colaboración para la realización del trabajo.

Gracias aquellas personas que de una u otra manera han contribuido para el logro de mis objetivos.

Thalia Ñacato

Dedico de manera muy especial a mi hermana por haberme guiado, creer en mí, por su amor, su conocimiento y su paciencia. El haber sentado en mí las bases de responsabilidad, el afán de superación y sobre todo por su amor de madre. Ella, es el espejo en el cual me reflejo por sus virtudes infinitas y su gran corazón, que me hacen admirarla cada día.

A tí, mi pequeño Juanse por el amor, la paciencia y el esfuerzo que hemos hecho juntos para un futuro digno de nosotros.

A mi padre y madre por el apoyo y el esfuerzo que han hecho durante tantos años, para mi formación y a mis hermanos por su cariño.

Gracias querida familia por todo y por tanto.

Cynthia

Dedico este trabajo principalmente a mis padres por darme el apoyo incondicional desde el primer momento que decidí ingresar a la universidad, por extender su mano cuando me desvanecía y sentía que no podía más, por sonreír y hacerme sentir la hija más afortunada del mundo por tenerles a mi lado. A mis hermanos, por ser mi pilar y llenarme de tantas sonrisas en estos momentos complejos. Por eso, les doy mi trabajo como muestra de amor y agradecimiento por su paciencia y cariño. Los Amo con todo mi corazón. (Davemel)

Melissa

Índice De Contenidos

REPORTE COPYLEAKS	2
CERTIFICACIÓN	3
REPONSABILIDAD DE AUTORIA	4
AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN	5
Agradecimientos	6
Dedicatoria	8
Resumen	13
Abstract	14
Capítulo I	15
El Problema	15
<i>Planteamiento Del Problema</i>	15
<i>Formulación Del Problema</i>	17
<i>Justificación De La Investigación</i>	17
<i>Conceptos Básicos</i>	19
Capítulo II	32
Fundamento Teórico Científico	32
<i>Constructivismo</i>	32
<i>Estrategias Didácticas</i>	33
<i>Aprendizaje Significativo</i>	39
<i>Entornos Virtuales</i>	46
<i>Características de los niños</i>	49
Capítulo III	51
Marco Metodológico	51
<i>Tipo De Investigación</i>	51
<i>Diseño De La Investigación</i>	51
<i>Población Y Muestra</i>	51
Unidad De Estudio	51
Población	54
<i>Técnicas e Instrumentos</i>	54
Capítulo IV	57
Los Resultados	57
<i>Descripción Del Trabajo De Campo</i>	57
<i>Presentación De Los Resultados</i>	57
<i>Grupo 2</i>	57
<i>Grupo 2</i>	64

<i>Grupo 3</i>	79
Capítulo V	86
Conclusiones Y Recomendaciones	86
5.1 CONCLUSIONES	86
5.3 RECOMENDACIONES	87
<i>Grupo 1</i>	87
<i>Grupo 2</i>	90
<i>Grupo 3</i>	90
Propuestas	94
<i>Grupo 1 “Mi Mundo Mágico”</i>	94
<i>Grupo 2 “Guía de actividades pedagógicas.”</i>	99
Grupo 3 Guía Didáctica “Aprendiendo Contigo “	118
Referencias Bibliográficas	125
Anexos	141

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Teoría del desarrollo psicosocial según Erikson</i>	25
Tabla 2 <i>Estrategias de enseñanza</i>	35
Tabla 3 <i>Tipos de medios y materiales</i>	37
Tabla 4 <i>Actividades con material concreto Modalidad Presencial</i>	101
Tabla 5 <i>Actividades con material concreto Modalidad Virtual</i>	102
Tabla 6 <i>Herramientas virtuales para realizar actividades con los infantes</i>	103

Resumen

Dada la pandemia mundial ocasionada por Covid 19, el mundo cambió su ritmo, y la educación no fue una excepción, de esta manera para continuar con el aprendizaje se tuvo que recurrir a entornos virtuales para que el proceso de enseñanza aprendizaje no se pierda. La pandemia ha causado la mayor disrupción en la historia educativa, afectando de manera directa a casi 1.600 millones de estudiantes en más de 190 países en el continente, debido al cierre de escuelas y otros centros de enseñanza, dejando una cifra de afectación del 94% de los estudiantes en todo el mundo, es por dicha razón que se ha visto la necesidad de investigar sobre las estrategias didácticas que utilizan los docentes específicamente de la Costa Ecuatoriana, para lo cual se analizará las estrategias didácticas que los mismos han utilizado para crear aprendizajes significativos en sus alumnos mediante entornos virtuales. La metodología que se manejó en esta investigación es de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo, su diseño es no experimental y estudio de caso. Como resultados se menciona que las docentes no conocían qué actividades pedagógicas eran las correctas, para ser aplicadas en la modalidad virtualidad, debido a que no existía una capacitación previa al manejo de entornos virtuales, es de tal manera que se ha creado una guía de apoyo con actividades para aplicarlas en la modalidad virtual

Palabras clave: estrategias didácticas, aprendizaje significativo, entornos virtuales, características de los niños.

Abstract

Given the global pandemic caused by Covid 19, the world changed its pace, and education was no exception. In this way, to continue learning, virtual environments had to be used so that the teaching-learning process is not lost. The pandemic has caused the greatest disruption in educational history, directly affecting almost 1.6 billion students in more than 190 countries on the continent, due to the closure of schools and other educational centers, leaving an impact figure of 94%. Of students around the world, it is for this reason that it has been necessary to investigate the didactic strategies used by teachers specifically from the Ecuadorian Coast, for which the didactic strategies that they have used to create learning will be analyzed. meaningful in their students through virtual environments. The methodology used in this research is descriptive with a qualitative approach, its design is non-experimental and case study. As results, it is mentioned that the teachers did not know what pedagogical activities were the correct ones, to be applied in the virtual modality, because there was no prior training in the management of virtual environments, it is in such a way that a support guide has been created. with activities to apply them in the virtual modality

Keywords: teaching strategies, significant learning, virtual environments, children's characteristics.

Capítulo I

El Problema

Planteamiento Del Problema

En la provincia de Hubei ubicada en China exactamente en Wuhan, en el último mes del año del 2019, se expandió un virus que es conocido actualmente como coronavirus, el cual afecta al aparato respiratorio, llegando así a saturar menos de 90.

Li y Lalani dan a conocer que este virus, ha provocado el cierre de varias instituciones educativas aproximadamente existen 1.200 millones de niños fuera de las aulas, en 186 países. Por este motivo, la educación llegó a tener un cambio drástico y se empezó a utilizar herramientas tecnológicas, gracias al uso del internet las docentes inician a impartir clases virtuales, con el fin de crear conocimientos a largo plazo en el niño, por esta razón se comenzó a utilizar diferentes medios de comunicación para docentes, padres de familia y estudiantes, dando paso a seguir en su formación académica.

En su investigación expresan que los estudiantes retienen un 25-60% de conocimiento cuando su aprendizaje es mediante la virtualidad, en el aula es el 8-10%. Por esta causa los estudiantes tienen un mejor aprendizaje en línea; El aprendizaje electrónico es más rápido con un porcentaje de 40-60 que, en un salón de clases tradicional, debido a que construyen su aprendizaje. (Li y Lalani, 2020)

En Latinoamérica y el Caribe, hay países en mayor porcentaje de contagiados como: Brasil, con un aproximado de 22,06 millones, Argentina, con 5,32 millones de infectados, Colombia con 5.057.897, Perú con 2.229.741, Chile 1.751.769 y México que registra un total de 3.876.391 de casos. (Baron, 2022, párr.1)

En América latina 26 países utilizaron el aprendizaje en línea y 24 se dedicaron a aplicar estrategias a distancia sin el uso de internet, incluidos 22 países que realizaban las actividades de las dos maneras mencionadas anteriormente, en lo cual se destaca el uso de plataformas en modalidad virtual, las cuales fueron acogidas por 18 países. Bahamas, Costa Rica, Ecuador y Panamá son los únicos países que ofrecen clases en vivo. (CEPAL & UNESCO, 2020, pp 2-3

Por otra parte, a nivel nacional en Ecuador la situación de la educación se vio afectada a partir del 13 de marzo del 2020 con el cierre de las instalaciones educativas afectando aproximadamente a 4.4 millones de estudiantes (UNICEF, 2020). Considerando la importancia de la educación de los niños el Ministerio de Educación puso en marcha el “Plan Educativo “Aprendemos juntos en casa”, priorizando al currículo para el contexto de emergencia y creó el Portal Educativo Aprendemos Juntos en Casa (2.800 recursos educativos y 1.9 millones de usuarios activos) con el fin de mantener la continuidad de la educación, la calidad y garantizar el bienestar de los niños” (UNICEF, 2020).

Además, es primordial mencionar que el cierre de las escuelas impactó a los 200.000 docentes que tiene el Ecuador por esta razón, el Ministerio de Educación dispuso como una alternativa que los docentes utilicen la plataforma llamada Teams sin embargo no hubo ninguna capacitación previa (Constante, 2020). Por ese motivo, para los maestros la utilización de diferentes herramientas tecnológicas ocasionó un gran desafío generando una gran deserción escolar. Tal como menciona Freddy Carrión en base a las estadísticas presentadas del INEC (2020), el 37,23% de los hogares cuenta con un dispositivo mientras que, en la zona rural el porcentaje es inferior (23,27%), lo cual indica que gran parte de los estudiantes no cuentan con medios tecnológicos ni conectividad por ende presentan dificultades para poder interactuar con el educador afectando su proceso de aprendizaje (Bonilla, 2020). En la actualidad la pandemia ha ocasionado grandes desafíos en los sistemas educativos ya que han tenido que cambiar su modalidad de enseñanza, elaborar nuevas estrategias y metodologías en base al contexto con la finalidad que los niños

puedan asimilar la adquisición de conocimientos. Bajo esta preliminar se puede mencionar el desconocimiento de las estrategias didácticas que aplican los docentes de las Instituciones Educativas de Preparatoria en la costa ecuatoriana.

Formulación Del Problema

Interrogante Principal.

¿Cuáles son las estrategias didácticas que utilizan las docentes de preparatoria en las Instituciones Educativas de la región costa en la pandemia?

Interrogantes Secundarias.

- ¿Qué tipo de estrategias didácticas son empleadas en los niños de preparatoria (5-6 años)?
- ¿De las diferentes estrategias didácticas cuáles son utilizadas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo en los infantes de 5 a 6 años?
- ¿Qué estrategias didácticas favorecen en los entornos virtuales a los estudiantes de primero de básica?
- ¿En los entornos virtuales cuáles son las estrategias didácticas que aportan a la creación del aprendizaje significativo en el niño?

Justificación De La Investigación

La presente investigación se originó a partir de los distintos cambios que existieron en los procesos enseñanza y aprendizaje, de esta manera se tuvo que implementar nuevas estrategias didácticas o modificarlas. Los principales beneficiarios son las docentes de preparatoria e infantes, por lo tanto, al implementar diferentes estrategias didácticas ayudan a crear un aprendizaje significativo, logrando adquirir nuevas competencias a través de las diferentes modalidades.

El estudio llega a tener un efecto en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por cuanto, las pedagogas tienen una idea de la utilidad que se debe dar a las estrategias en los entornos virtuales. La investigación surge a manera de comprender cuáles son las

estrategias didácticas aplicadas por las docentes para la búsqueda del aprendizaje significativo en los diferentes ámbitos: inglés, relación lógico matemático, comprensión y expresión oral y escrita, descubrimiento y comprensión del medio natural, desarrollo personal y social. Asimismo, la importancia de la investigación se da a través del diagnóstico de las estrategias didácticas con el objetivo de saber si son propicias y favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje, a fin de promover de esta manera su utilidad en los entornos virtuales o presenciales.

En el valor teórico, se hace énfasis a distinguir los tipos y particularidades de estrategias didácticas en las diferentes investigaciones científicas, tomando en cuenta las siguientes categorías: el aprendizaje significativo, estrategias didácticas, características de los niños de 5 a 6 años en los entornos virtuales desde la comprensión de los principios teóricos.

A través de esta indagación se expresa que los niños empiezan a crear nuevas ideas y conceptos propios, de tal manera que las estrategias didácticas sean un apoyo para lograr el objetivo deseado.

Objetivos De La Investigación

Objetivo General.

Diagnosticar las estrategias didácticas que en la pandemia aplican los docentes de Educación Inicial de las instituciones educativas en el sector de costa ecuatoriana.

Objetivos Específicos.

- Identificar las estrategias didácticas, su clasificación y tipología aplicadas en las instituciones educativas.
- Determinar las estrategias didácticas que propicien el aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años.

- Valorar si las estrategias didácticas para el aprendizaje significativo son propicias en los entornos virtuales.
- Establecer propuestas para la aplicación de estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en entornos virtuales.

Conceptos Básicos

Dentro del ámbito educativo se debe discriminar cuatro puntos de importancia, para el desarrollo óptimo de cada área en los infantes. Esta investigación dará a conocer más sobre las estrategias didácticas, aprendizaje significativo, característica de los niños y entornos virtuales.

La teoría constructivista es la que apoya a la creación del aprendizaje significativo en el niño. Varios autores hablan sobre este tema, por ejemplo, Carretero (2000) menciona que es el conocimiento original de una acción humana (p 25), Zubiría (2004) manifiesta que son los conocimientos educativos que deben basarse en la información anterior, para planificar un conocimiento humano reciente, asimilando el lenguaje verbal, escrito, corporal, lógico matemático, gráfico y musical, para dar un significado(p.27), y por último el aporte de Soler define que es complejo epistemológico del paradigma de la "interpretación" en su aplicación y enseñanza, dado el programa de cognición del estudiante, que organiza y da sentido a las experiencias individuales.(Soler, 2006,p.29)

El componente más importante de esta investigación, son las estrategias didácticas, y se da a conocer el aporte de diferentes autores: Medina (2009) expresa que las estrategias son aquellas que fortalecen el desarrollo del estudiante (p.179), Díaz menciona que existen diferentes momentos en los cuales se pueden ejecutar estrategias didácticas y se las conoce como: preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales. Desde el punto de vista de Hernandez (2013) las estrategias didácticas son un conjunto de actividades que ayudan al infante a desarrollar su cognición, básicamente, son recursos utilizados por educadores para que el aprendizaje sea más creativo.

Según Picado (2001) en su libro *Didáctica General*, menciona que es la táctica de enseñanza que más utilizan las docentes para lograr un aprendizaje. Sarmiento (2007) dice que los tipos de material didáctico empleado en clases, serán el punto clave para aprender, debido a que se emplean diferentes métodos de enseñanza. Foschi (2014) en su libro *María Montessori*, dice que el método montessoriano explica la importancia que tiene el desarrollo del niño a través de ambientes de aprendizajes y ergonomía adecuados para el desarrollo del educando.

De acuerdo a Parra y Keila (2010), mencionan que las estrategias didácticas son “las actividades que utilizan los profesores y alumnos en el proceso de aprender. Incluye métodos, técnicas, actividades y recursos para el logro de los objetivos de aprendizaje como intervención para que el estudiante logre un desarrollo cognitivo adecuado”. De acuerdo a la cita los autores señalan a la mediación del docente como una actividad primordial dentro del proceso de enseñanza, enfatizando la acción empírica a través del uso de material didáctico y la evaluación continua del estudiante. Además, Parra y Keila señalan que para lograr el aprendizaje es necesario transformar las experiencias en conocimientos conforme a la Teoría de Piaget (1981), en cuanto a los procesos fundamentales de aprendizaje de asimilación y acomodación de la información para la modificación paulatina de acuerdo a su contexto. Por otro lado, también mencionan las ideas de Vygotsky (1979); desde la concepción histórico-cultural en cuanto a la importancia de la interacción del individuo con el medio para el desarrollo del lenguaje.

Según Tobón (2005), el concepto de estrategias didácticas hace referencia a “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”. En el campo pedagógico se refieren a “planes de acción que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr los aprendizajes de los alumnos” (p. 200). Por esa razón Tobón resalta que desde la docencia las estrategias se planean y se aplican de manera flexible, donde el docente propone un método de enseñanza, técnicas y actividades que consiste en un procedimiento general para abordar

el aprendizaje. Es decir que el profesor es el encargado de planificar diferentes actividades con el fin de plantear objetivos concretos y posteriormente llevarlos a cabo para que los alumnos construyan su propio conocimiento.

Para Colom, Salinas y Sureda (1988) al referirse a una estrategia didáctica lo describen como un medio que permite utilizar técnicas y métodos sencillos y con flexibilidad.

Además, según Medina y Salvador (2009), representan que las estrategias didácticas se forman como una estructura de la operación en la que se crean las metas y los contenidos. Por tanto, en este concepto, el autor tiene en cuenta tanto las estrategias de aprendizaje como las estrategias de enseñanza.

De esta manera las estrategias didácticas se unen a las estrategias de aprendizaje para su aplicación, ya que, su principal objetivo es potenciar el desarrollo de los infantes, por lo que es esencial colocar la atención pertinente en los estilos de aprendizaje de cada niño.

Estos autores proporcionan confluencia entre sí, puesto que poseen un enfoque educativo es sus conceptos y su visión apunta al rol del docente en favor del infante.

Otro aspecto a investigar es el aprendizaje significativo en los niños, donde se puedan utilizar diferentes actividades, métodos y técnicas. En este tema encontramos como principal autor a Ausubel (1963) el cual indica que el aprendizaje significativo basado en la recepción, es crear nuevos conocimientos a partir de diferente material que la docente utiliza. En cuanto a Hernández (2013), afirma que el aprendizaje significativo se forja mediante la organización de conocimiento, en las decisiones que él toma y al volverse un ente participativo (p.16). Edo, Blanch y Antón (2016) nos hablan sobre la importancia que tienen diferentes juegos para poder desarrollar en el niño un aprendizaje cooperativo a través de experiencias adquiridas en el transcurso de su desarrollo, de tal manera que el aprendizaje se vuelva significativo en el educando. Viera T. (2003) menciona que el nuevo conocimiento se transforma en un aprendizaje significativo, cuando el alumno va

relacionando lo anterior con lo recién aprendido. El autor apoya la idea mencionada anteriormente por Ausubel, haciendo hincapié en la idea de la transformación de los nuevos aprendizajes, además, Viera alega que este aprendizaje significativo necesita de la interacción. Por lo tanto, se añade al concepto la predisposición del alumno, como un factor importante para el aprendizaje. Por otra parte, Mora, P. (2010), profundiza más en el concepto de aprendizaje significativo puesto que el autor lo identifica como una función cerebral que ayuda a clasificar, codificar, almacenar y recuperar la diferente información adquirida a lo largo de su vida para relacionarlo día a día con los nuevos conocimientos con los ya adquiridos.

Además, los entornos virtuales son un ente activo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollando habilidades interpersonales y a su vez, facilitan la adquisición de conocimientos nuevos.

El aporte realizado por Pratti y Pallot (1999) al hablar de la enseñanza virtual, en la cual debe existir una adaptación por parte los docentes y estudiantes, lo cual a fomentado la modificación en las estrategias educativas tradicionales, despertando el interés en los infantes a través de la enseñanza dinámica y formando un aprendizaje exitoso. Por consiguiente, Bautista, Borges y Forés (2006), fundamentan que el aprendizaje en entornos virtuales se utiliza de forma selectiva, para apoyar ciertas tipologías de los educandos y los enfoques de enseñanza. En su texto Olmedo (2018) da a conocer un punto importante sobre la educación, la cual puede realizarse mediante tele-formación, de tal manera que se vuelve fundamental para la interacción entre estudiantes y estudiantes-docentes.

Los medios y los materiales juegan un papel muy importante al momento de implementar estrategias didácticas, debido a que se modifica la estructura sobre pensar de los aprendices. El aporte de Martínez (2018) enfatiza que existen dos vertientes: la vertiente pedagógica debe ser consultada y transmitida teniendo en cuenta unos modelos y patrones pedagógicamente definidos y la vertiente tecnológica en cuanto el proceso de enseñanza y aprendizaje se fundamenta en herramientas y aplicaciones de software. Salinas (2011)

especifica al entorno de educación virtual, como un espacio educativo ubicado en Internet, formado por un conjunto de herramientas informáticas que le permiten aprender e interactuar. Por lo tanto, estos entornos son herramientas interactivas entre maestros y estudiantes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en ámbitos virtuales. Dentro de las principales características de estos entornos virtuales, Salinas, (2011) menciona que:

- Son ambientes electrónicos, constituidos por tecnologías.
- No materiales en referencia a lo físico o creado.
- Se encuentra en Internet y se puede ingresar a su contenido a través de un dispositivo adecuado.

En la forma de recordar estas características se entiende que el entorno virtual es la zona en el que la interacción del maestro puede realizarse con un dispositivo de tecnología de control oportuna y espacial. Según Silva (2017), entorno de aprendizaje virtual: estas son áreas que permiten distribuir materiales de capacitación en formato digital (texto, imagen, sonido, etc.). Es de esta manera que el autor enfatiza la importancia de utilizar actividades electrónicas en el proceso educativo, con el propósito de que los estudiantes desarrollen la cooperación y autonomía con la ayuda de métodos activos. Boneu, (2007) también proporciona información referente al “e-learning” el cual es crear ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante. El autor menciona que estos EVA deben ser eficientes, accesibles e interactivos, tomando en cuenta su organización y características pues deben propiciar un conocimiento al estudiante (Boneu, J. 2007). De acuerdo Silva (2017), unos entornos virtuales de aprendizaje son “espacios para: distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.), realizar discusiones en línea, integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos o profesionales” (p.4). El autor enfatiza la importancia de utilizar las E-actividades en proceso enseñanza ya que impulsa a los estudiantes a desarrollar un trabajo colaborativo o autónomo a través de metodologías activas que facilitan un aprendizaje significativo. Además, indica que las metodologías activas son estrategias dirigidas específicamente a los

alumnos puesto que se impulsa la participación, cooperación, la creatividad, la reflexión y la crítica. Es decir que, mediante las planificaciones de las actividades con diferentes recursos se garantiza al estudiante un buen aprendizaje, así mismo la mediación del docente a través del uso de herramientas tecnológicas posibilitará el desarrollo de las sociedades del conocimiento con nuevas formas de comunicarse, enseñar y aprender.

Para Pacheco (2013), los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de experiencias y elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación, llamadas las destrezas requeridas para el siglo XXI (p.2). De esta manera el autor indica que la incorporación de los entornos virtuales en el proceso educativo genera beneficios a los alumnos ya que permite asimilar nuevos conocimientos en un momento dado por lo tanto al docente le permite realizar un seguimiento de las actividades. Durante el desarrollo de su investigación explica la importancia de la interacción bidireccional docente-estudiante , razón por la cual se recalca el valor del uso de la web 2.0 por la gran multitud de contenidos que son compartidos por millones de usuarios con servicios de alta interactividad, es decir, con formatos de lectura y escritura compartidas entre usuarios en tiempo real, además detalla la ayuda de algunas herramientas como blogs, wikis, foros y otras aplicaciones sociales como apoyo a la creación de entornos de aprendizaje.

Por último, las características de los niños se refieren a cualidades, pueden ser cognitivas, afectivas y psicológicas, las cuales se ponen en práctica para poder percibir, interactuar y reaccionar en un entorno educativo, Piaget e Inhelder (2015) sostienen que existen etapas trascendentales en la vida, iniciando desde la infancia hasta la adolescencia:

- Etapa sensorial, comprende las edades de 0 a 2 años y se presenta la actividad simbólica. El neonato, aún no presenta ideas o representaciones que permitan recordar a personas u objetos ausentes.

- Preoperacional, el razonamiento les ayuda a reconocer los objetos, lo real, lo imaginario y el conocimiento perdura en el niño, principalmente por la asimilación activa y operativa, comprendiendo a niños de 2 a 7 años.
- Operaciones concretas, esta etapa abarca desde los 7 a 11 años, en la cual, asimilan la información de una manera directa y rápida de las acciones y por último las operaciones formales, comprende las edades de 11-12 a 14-15 años, en que el sujeto logra desprenderse de lo concreto y situar lo real en un conjunto de transformaciones posibles.

También, Vygotsky menciona sobre procesos psicológicos superiores en el desarrollo del niño: el juego hace que no se confunda lo imaginario con lo real, en edad preescolar el juego se convierte en una forma de enseñanza. Por lo tanto, no son conscientes en el momento de fortalecer los estímulos de percepción o atención, sino que, se da a través de instrucciones de la docente, otro punto es el dominio de la memoria, siendo la función psicológica central que con el tiempo se fortalece, logrando que el pensamiento sea coherente y maduro (Vygotsky, 1978).

Existen dos procesos distintos que están interrelacionados en la naturaleza humana: el desarrollo, que está directamente relacionado con el sistema nervioso; y el otro es el aprendizaje que es un proceso del desarrollo” (Vygotsky, 1978, pp.126). Por otra parte, el aporte de Erik Erikson según la Teoría del desarrollo psicosocial se divide en:

Tabla 1.

Teoría del desarrollo psicosocial según Erikson

Estadio	Crisis psicosocial	Maladaptaciones y Malignidades
Estadio I De 0 a 1 años	Confianza vs. Desconfianza	Distorsión sensorial y desvanecimiento
Estadio II De 2 a 3 años	Autonomía vs. vergüenza	Impulsividad y compulsión
Estadio III De 3 a 6 años	Iniciativa vs. culpa	Crueldad e inhibición

Estadio IV De 7 a 12 años	Laboriosidad vs. Inferioridad	Virtuosidad unilateral e inercia
Estadio V De 12 a 18 años	Identidad yoica vs. confusión de roles	Fanatismo y repudio
Estadio VI La veintena	Intimidad vs. aislamiento	Promiscuidad y exclusividad
Estadio VII Desde los últimos años de la veintena hasta la cincuentena	Generabilidad vs. Autoabsorción	Sobrextensión y rechazo
Estadio VIII Desde la cincuentena hasta la vejez	Integridad vs desesperación	Presunción y desesperanza

Nota: Da a conocer los diferentes estadios del desarrollo con las crisis psicosociales, la mal adaptación y malignidades que se presentan en el desarrollo cognitivo y motor de los infantes. Tomado de *Desarrollo Cognitivo y Motor* (p.24) por L. P. Hernández, 2005, Paraninfo.

La tabla 1, sintetiza la teoría del desarrollo psicosocial de Erickson, en la cual se observa ocho estadios que va desde los 0 años hasta la vejez. Cada una de estas etapas se describen contrariedades, posibilitando el desarrollo personal, tomando en cuenta que una vez superado el ser humano crece espiritual y mentalmente. En este momento, se puede evidenciar potencialidades en el desarrollo, por otro lado, si el conflicto no se resuelve en un momento adecuado, también se experimenta una formación inadecuada.

Antecedentes De La Investigación

Se tomaron en cuenta varios estudios que se encuentran relacionados con el tema de esta investigación, lo cual permite observar la importancia de aplicar diferentes estrategias didácticas para lograr un aprendizaje significativo.

Este caso Gutiérrez J., Gómez F., y Gutiérrez C en el artículo titulado Estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva interactiva en México en el 2018, mencionan que la creatividad e interacción son factores importantes en el proceso didáctico. Además, la práctica debe estar estrechamente relacionada con planificación, fines y logros de aprendizaje. El artículo, resalta el rol docente en la práctica del aprendizaje interactivo entre la enseñanza, aprendizaje y evaluación lo que permite una enseñanza práctico-pedagógicos (Guitierrez & Gomez, 2018).

En la Universidad Internacional de La Rioja UNIR, Noelia Ruis Rivas en su investigación “La literatura como aprendizaje significativo: El cuento motor”, realizado en Barcelona en el 2013. Su indagación fue bibliográfica de enfoque cuantitativo, en la cual menciona que una de las estrategias fundamentales para el desarrollo de la comunicación en los infantes es la literatura, de esta manera, empieza a conocer palabras nuevas, crear oraciones complejas, imaginar historias, ser libre en su expresión y lograr un gusto a la lectura, al momento de realizar esta estrategia se permite que el niño se convierta en el primer actor de su aprendizaje. (Ruis, 2013, pp.38)

Verá, A. (2018); realizó una investigación denominada “Las estrategias didácticas en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa n° 2281 san isidro 2018 en la ciudad de Trujillo-Perú”. El presente trabajo describe la importancia de aplicar de manera adecuada las estrategias didácticas con la finalidad de fortalecer el aprendizaje e impulsar una educación de calidad en el Perú. Por tanto, la finalidad del trabajo estudiar la lectoescritura en los niños y posteriormente brindar las estrategias didácticas a los docentes y padres de familia y así fortalecer la lectura y escritura. El resultado del trabajo primordial para futuras investigaciones con el fin de brindar a los docentes pautas que serán indispensables para Instituciones Educativas del Nivel Inicial al promover estrategias para fortalecer el aprendizaje de los alumnos.

Se toma como referencia el proyecto realizado en Lima-Perú, en la Universidad “César Vallejo” titulado “Estrategias didácticas de matemáticas y aprendizaje significativo según docentes de nivel inicial en la Red 11 Ugel 06 - Ate 2019” realizada por Br. Espinoza Mucha Roxana en el año 2020, su investigación fue descriptiva con enfoque cuantitativo, en el cual se evidencia que el 57% de aprendices revelan que se agobian, el 36% manifiestan que existe fatiga en la hora clase y un 7% se sienten contentos al momento de aprender matemáticas, estos datos revelan que es necesario la implementación de actividades lúdicas, para motivar a los aprendices. Por otro lado, el 91% les parece

adecuado que el docente enseñe la materia con materiales creativos, el 7% expresan que se encuentra bien así, el 2% dan poca importancia a la interrogante. (Espinoza, 2020. p.2)

A través de la revisión del documento, se pudo evidenciar que para los estudiantes si tiene un impacto positivo al momento de aprender de una manera creativa, significativa.

Por otro lado, se encontró la tesis “Estrategias didácticas empleadas por las docentes de la red educativa ‘Los claveles’ de educación inicial del distrito de Santa Rosa, provincia de Pallasca, 2017” siendo autoría de Br. Rosalvina Diestra Depaz, que se realizó en Chimbote- Perú, el estudio es de nivel cuantitativo, descriptivo y con un diseño no experimental. Conocimiento que las docentes han hecho uso de algunas estrategias didácticas creativas y divertidas que les permite a los estudiantes aprender de manera significativa. En el cual se reflejó que el 71,4% representa cantos y dinámicas y 7,1% representaciones, juegos didácticos 100%, trabajo colaborativo 42,9%, talleres, 28,6% y proyectos es un tema poco conocido, esta investigación nos aporta a identificar la importancia que las estrategias didácticas cumplen en el aprendizaje del niño/a, puesto a que el 70% tienen una enseñanza dinámica y el 30% enseñan de una manera tradicional (Depaz, 2017).

Parra, A. (2021), ejecutó la investigación con el tema “Implementación de estrategias didácticas y pedagógicas orientadas por el arte, para fortalecer el aprendizaje de los niños en el preescolar”. Para el desarrollo del trabajo se realizó primero un diagnóstico a los niños y niñas con la finalidad de conocer sus dificultades para posteriormente dar soluciones y realizar diferentes actividades que faciliten el aprendizaje del arte generando un aprendizaje significativo. En el Colegio Nacional Universitario de Vélez Santander, una institución pública de la zona urbana de Colombia por ende la variación de la metodología por causa de la Pandemia Covid-19, el inconveniente para valorar el comportamiento y rendimiento académico de los alumnos, ha generado complicaciones para los docentes y padres de familia en la educación de los niños y por tanto en la asimilación de conocimientos de los alumnos y la carencia de actividades de arte y literatura las cuales son fundamentales para incrementar las capacidades y habilidades de los estudiantes. En base a la resolución del

problema se ha efectuado actividades en tres sesiones para esclarecer información apoyo a los resultados en el proceso de aplicarlo.

Así también para Arroyo, Santibáñez (2009); realizaron una investigación titulada “Las estrategias didácticas y su incidencia en los logros de aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial de la Educación Básica Regular, de las Instituciones Educativas en el distrito de Casma- Ancash en el año 2009” Chimbote. La cual fue una investigación con desarrollo descriptivo de las estrategias didácticas en relación a los logros del aprendizaje significativo, el estudio estuvo dirigido a los docentes y estudiantes de la inicial III, al concluir la aplicación del instrumento se pudo concluir que el conocimiento de los docentes de las estrategias didácticas y su aplicación afectan positivamente en el logro del aprendizaje de los niños.

Rickestts, F. (2020), desarrolló el trabajo con el tema ' Estrategias didácticas aplicadas en Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA) de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores. La presente investigación se basa en diagnosticar las estrategias pedagógicas que aplican las docentes en la virtualidad ya que debido a la emergencia sanitaria se dio el cambio de la modalidad presencial a la virtual siendo un reto para los docentes. Menciona que para llevar a cabo el proceso de enseñanza es imprescindible que se realicen reuniones sincrónicas y asincrónicas, utilicen diferentes estrategias pedagógicas por medio de plataformas y recursos educativos con el objetivo de que el proceso de aprendizaje sea adecuado y significativo para los alumnos permitiendo construir su propio conocimiento Concluye que los recursos tecnológicos más utilizados por las docentes son: Zoom, Seesaw, Google Sites, Power point y You Tube, además se descubrió 4 estrategias que son: pausas activas juegos colectivos, espacios de diálogo al inicio y final de la reunión y materiales multimedia las cuales permiten que los EVA se han espacios dinámicos y cálidos en donde el docente pueda relacionarse con el estudiante y continúen fortaleciendo sus habilidades y competencias.

Del mismo modo a nivel regional se ha tomado en consideración trabajos

investigativos realizados en Colombia, escrito por Jeimy Johanna Astroza Barrera en el 2019 que se titula Procesos para potenciar el aprendizaje significativo y favorecer la dimensión cognitiva por medio de ambientes de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la institución educativa “el Jazmín” del barrio primavera en la ciudad de Bogotá D.C, nos menciona que existen varios elementos que permiten el proceso de aprendizaje, a través de la observación y otros instrumentos para recolectar la información, se notaron algunas actividades que produjeron en los niños un aprendizaje espontáneo (Barrera, J. 2019).

Dentro de nuestro contexto encontramos a Intriago Contreras Mayra Yesenia con su investigación “Estrategias didácticas en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años del centro infantil del buen Vivir “Manos Unidas” de la ciudad de Quito, periodo 2015-2016”, su indagación es descriptiva, cuanti-cualitativa, de campo y bibliográfica, dio a conocer que las estrategias didácticas son importantes, debido a que aprendiendo de una manera lúdica, motivando y existiendo confianza entre docente alumno el aprendizaje se vuelve significativo. Según Intriago (2016) menciona, que las estrategias didácticas contribuyen al buen desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años ayudando al docente a aplicar actividades dinámicas de interés para que los estudiantes estén predispuestos a realizarlas, englobando un ambiente de gozo e interés para poder adquirir vocabulario, motivar a la participación del diálogo, desarrollarse en su contexto, brindar confianza y afecto de relación entre el docente y los educandos.

Rosado, T. (2016); realizó una investigación titulada “Estrategias didácticas y su incidencia en el aprendizaje significativo a estudiantes de la escuela de Educación Básica “20 de enero” recinto San José cantón Babahoyo provincia Los Ríos”. El presente estudio tiene como objetivo analizar la incidencia de las estrategias didácticas con un enfoque constructivista, facilitando a los docentes diferentes estrategias aplicables en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Como propuesta realizaron un taller de estrategias didácticas que contribuyan en el aprendizaje de los estudiantes en donde se ejecutó las

siguientes actividades: expresar gestualidad, dramatizaciones creativas, taller creativo, la ronda de las frutas, rincón de construcción, rincón del hogar y arte y pintura, con la finalidad desarrollar en los niños su imaginación y creatividad a través del juego potencializando el aprendizaje de los niños. Finalmente, se concluye que las estrategias aplicadas por los docentes son de relevancia para generar un aprendizaje significativo en los alumnos.

Criollo, C. (2019); desarrolló el trabajo con el tema “Uso de recursos didácticos en el aprendizaje de la niñez de 4 años, según el Modelo VAK” en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo del cantón Riobamba-Ecuador. En la investigación se realizó la clasificación de los recursos didácticos que se pueden usar para los niños de 4 años considerado la aplicación del modelo VAK (Visual, kinestésico, auditivo) en el Centro de Educación Inicial “La Primavera”. Cabe destacar que la aplicación de los recursos didácticos en el aula de clases permite captar la atención y motivarlos al momento de aprender nuevos contenidos. Además, que los materiales deben ser apropiados para cada clase, de fácil acceso y manipulación para que funcionen correctamente. Durante las actividades y la observación que se efectuó se pudo evidenciar que el estilo de aprendizaje predominante en los infantes es el estilo kinestésico, seguido del visual y auditivo. En conclusión, el estilo de aprendizaje conjuntamente con los recursos didácticos genera un aporte significativo pues nos permite entender las dificultades de aprendizaje y respetar el desarrollo de los niños.

Y por supuesto no podíamos dejar de analizar la información de nuestro país, es por ello que el artículo titulado Estrategias pedagógicas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje escrito por Cordero Nancy y colaboradores, resaltan que es necesario el cambio de la manera de enseñar pues el Ecuador requiere individuos proactivos y para ello requieren el compromiso de los docentes, además mencionan que es indispensable que los profesores usen estrategias innovadoras en las áreas de conocimiento, pues esto facilita el desenvolvimiento en las aulas y así fomentar estudiantes críticos, reflexivos y libres que asuman su profesión con calidad y ética. (Cordero et al., 2015)

Las estrategias didácticas son una herramienta de importancia, teniendo en cuenta que el niño logra crear el aprendizaje en la primera infancia, considerando las destrezas y habilidades en el desarrollo motriz, afectivo y cognitivo, las docentes cumplen un rol fundamental en esta etapa, por cuanto, imparten la información que van adquirir los infantes, llegando a demostrar interés y competitividad en sus conocimientos.

Capítulo II

Fundamento Teórico Científico

Constructivismo

El constructivismo es una corriente pedagógica que comienza por la información aportada por un pedagogo, el cual tiene como función ser guía en el aprendizaje del infante, de esta manera va haciendo relación lo aprendido con el entorno en el cual se está desarrollando, para crear su propio concepto.

A lo largo del tiempo existen varios autores que hablan sobre el constructivismo, Carretero (2020, pp.24) en su texto Constructivismo y educación, lo define como el comportamiento de un individuo tanto intelectuales como sociales siendo la construcción propia de la relación de estos factores. Por otro lado, tenemos el aporte de Zubiría (2004) que nos da a conocer que dentro del campo de la psicología existen vínculos relacionados con lo académico, lo cual nos permite el desarrollo de diferente métodos científicos, naturales, humanos y sociales, exploración de diversas formas orales, escritas, lógico-matemático, artísticas y musicales. (pp.27)

En este sentido, se le comprende que existen algunos beneficios que aporta esta metodología de enseñanza, fomentando diferentes habilidades cognitivas para que el aprendizaje se vuelva significativo y duradero. Se toma en cuenta las necesidades educativas de cada niño para fomentar la autonomía y que lleguen a la resolución de problemas de una manera creativa para la mejora de su experiencia en su aprendizaje.

Estrategias Didácticas

Para tener una idea clara sobre estrategias didácticas se debe conocer principalmente la definición individual de las palabras que componen este tema: didáctica, es la rama que busca métodos y técnicas para educarse, defendiendo las pautas para conseguir que los conocimientos sean adquiridos de manera eficaz Pérez (2008), estrategias es el medio por el cual se toma decisiones para dar solución a situaciones, para lograr un objetivo deseado. (Westreicher, 2020). La estrategia de enseñanza es un conjunto de actividades que los maestros pueden hacer para hacer que la enseñanza sea divertida y fácil para que los estudiantes puedan aprender de manera significativa. Para hablar de didáctica debemos partir por (Wolfgang Ratke,1612) Se fundamenta en la observación y menciona que la didáctica se apoya en la experimentación y el método deductivo, para continuar es preciso abordar a Juan Amos Comenius (1632) conocido como el principal exponente de la didáctica, la cual tiene como propósito contribuir con la enseñanza de una manera clara y efectiva, permitiendo que el docente planee sus actividades en torno a los intereses de sus alumnos, uno de los aspectos más relevantes para esta teoría es que el estudiante no debe ser un sujeto pasivo que solo recepta información, más bien el alumno debe procurar ser el constructor de su conocimiento al buscar más información de la que le proporciona su maestro, incentivar la curiosidad es un punto clave para la didáctica en la educación, para continuar tenemos a (John Locke,1690)el cual menciona que la didáctica permite preparar la mente de los alumnos a fin de que estos sean capaces de comprender y aprender cualquier ciencia, ahora abordaremos a (Jean Jacques Rousseau,1762) la educación debe ser gradual, debe adaptarse a los cambios de los niños y adaptarse a sus intereses. Por lo tanto, es fundamental mencionar los principios de la didáctica:

- Carácter educativo de la enseñanza
- Carácter científico
- Sistematización
- Carácter consciente y activo de los alumnos

Medina (2009) señala que las estrategias didácticas son aquellas que realizan la función mediadora, para que a través de los contenidos que se presentan mediante diferentes técnicas, se logre formar un aprendizaje asertivo en los educandos. Estas técnicas son elementos básicos en el proceso enseñanza y aprendizaje entre: profesor, estudiante, contenido y contexto

Se menciona a Díaz (2005) debido a que en su libro da a conocer estrategias que los docentes ejecutan para el desarrollo del estudiante creando un aprendizaje significativo, dichas estrategias se pueden implementar en diferentes momentos del transcurso de clase: inicio, desarrollo y cierre, al llevar a cabo las estrategias es importante saber de qué manera los aprendices retienen la información deseada.

De la misma manera da a conocer aspectos fundamentales que se pueden aplicar en los momentos: considerar las características de los niños (cognitivo, estados de ánimo, la información previa, etc.), contenidos curriculares durante la clase, las actividades que se realizan deben cumplir con los objetivos y estar presente en el proceso enseñanza aprendizaje. (Díaz, 2005, pp.141).

Tipos De Estrategias.

Para Díaz existen algunos tipos de estrategias que se deben tomar en cuenta para la enseñanza en el educando:

De Enseñanza, Según El Momento De Su Presentación En Una Secuencia.

“En el estudio que Díaz menciona las estrategias pueden ser empleadas en tres momentos estratégicos, los cuales se conocen como preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales de la clase” (Díaz, 2005, p.143), por lo tanto, se puede evidenciar que existen tres momentos estratégicos en los que se deben aplicar estas actividades y pueden ser al inicio, durante o al final de la clase.

Para Generar Conocimientos Previos.

“Tiene doble funcionalidad: comprender lo que sus alumnos ya conocen y manejar ese conocimiento para desarrollar nuevos aprendizajes” (Díaz, 2005, p.144), además

existen estrategias que activan al estudiante para poder relacionar la información adquirida en la actualidad con la que se obtuvo.

Para Orientar Y Dirigir Los Contenidos De Aprendizaje De Los Estudiantes.

“Existen materiales que son utilizados por los instructores convirtiéndose de esta manera en un ente importante y ayudar a los estudiantes para la creación de la atención en los aprendices “(Díaz, 2005, p.146). La docente debe incrementar material que llame la atención a los estudiantes, dado que el proceso de información será significativo.

Para Mejorar El Procesamiento De La Información.

“Enriquece cualitativamente la nueva información de aprendizaje, incluyendo un marco amplio para una mejor absorción por parte del estudiante” (Díaz, 2005, p.146). El aprendizaje se crea a través de la absorción de información que el estudiante adquiere cualitativamente.

Para Aprender A Integrar El Conocimiento Existente Y La Nueva Información.

“Ayudar a hacer una nueva conexión entre la experiencia pasada y la nueva que necesitamos aprender” (Díaz, 2005, p.146-147), visto de esta forma las estrategias pedagógicas tienen un rol significativo en el aprendizaje del niño, debido a que las actividades que se utilizan en una situación determinada podrán obtener la atención del estudiante.

Díaz (2005) menciona sobre beneficios terapéuticos que tienen las estrategias didácticas las cuales motivan, reducen la ansiedad y frustración, permitiendo al estudiante volverse un ente independiente, sin olvidar lo aprendido y de esta manera aplicar y activar previos conocimientos y conectarlos con los recientes para retener la información.

Tabla 2.

Estrategias de enseñanza

Estrategias de enseñanza	
Objetivo	Es el proceso que determinan diferentes actividades y evaluaciones que son hechas por los docentes para los estudiantes.
Resúmenes	Es la información relevante de palabras habladas o escritas, las cuales se presentan mediante definiciones y principios.

Organizadores previos	Distinción de conocimientos nuevos y antiguos
Ilustraciones	La información de un tema específico se refleja mediante medios visuales.
Organizadores Gráficos	Información específica en diferentes patrones
Analogías	Sugerencias de un evento.
Preguntas Intercaladas	Las preguntas se desarrollan para la adquisición de información relevante.
Señalizaciones	Es la guía o el diseño y la instrucción del currículo utilizado.
Mapas y redes conceptuales	Información adquirida a través de esquemas de conocimiento.
Organizadores Textuales	Discurso en la comprensión para crear un recuerdo.

Nota: Tomado de *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (p.142), por F. Díaz, 2005, McGraw Hill y adaptado por: Velastegui Viviana y Montaluisa Cynthia

En la tabla Nro. 2, se da a conocer las estrategias que los docentes desarrollan en el momento de enseñar a los estudiantes y cada apartado explica su funcionalidad para obtener un aprendizaje significativo.

Características de Estrategias Didácticas.

Las características de las estrategias didácticas y sus cualidades que requieren una organización anticipada para ser unificada en los entornos educativos. Por lo tanto, el docente debe priorizar aspectos como lo menciona Monereo, (1997) citado por Flores et al, (2017): participantes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje: docente y alumno, el contenido para ejecutar la instrucción, las condiciones espacio-temporales en relación a los ambientes de aprendizaje, las ideas y actitudes del alumno en base al desarrollo del aprendizaje, un factor relevante es el tiempo, los saberes previos del alumno, la categoría de la tarea que se ejecute (individual, pares o grupal) y el desarrollo de evaluación: diagnóstico, formativo, sumativo. Con respecto a lo enunciado las estrategias didácticas deben priorizar el rol activo, participativo de alumno en la creación de su propio saber y la elección de recursos para captar la atención por ende se debe tomar en cuenta los juegos, dinámicas e imágenes mediante el uso de la tecnología y al considerar las circunstancias para el desarrollo integral.

Estrategias Didácticas en el Currículo General Básica de Preparatoria.

De acuerdo al BGU (2009) para la elaboración de los programas alternativos de acuerdo a la didáctica, se enfatizará a la concreción curricular del proyecto educativo institucional. Las instituciones educativas, conforme a la autonomía, concretarán el trabajo adecuado del currículo para cada curso.

El docente de la institución educativa desarrollará su actividad de acuerdo con la realización de la programación didáctica. Por otra parte, las áreas que componen el currículo se constituirán en ámbitos de experiencia y facilitarán un planteamiento integrado, conciso de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, por tanto, que se enfatice el Proyecto Educativo Institucional y se priorice la evaluación diferenciada de las distintas áreas curriculares. Las instituciones educativas en relación a la autonomía podrán establecer el área adicional conforme al currículo, siempre que sea la transmisión con los materiales propios de la institución y esté admitida en el proyecto educativo institucional.

En el libro María Montessori el autor dice que “En este método el entorno del niño es orientado por los educadores en aspectos cognitivos, emocionales y físicos” (Foschi, 2014, p.90), por tanto, debe existir un entorno que permita la adaptación del niño y su desarrollo de forma natural. María Montessori propone en su método que, a más de que el ambiente sea adaptable al desarrollo del niño, también permite un diseño con áreas tranquilas para que el niño pueda pensar, actuar, diseñar su aprendizaje, posteriormente se los conoce como rincones. La finalidad del mobiliario es que sean adecuados a la edad y al cuerpo del niño, para crear un ambiente agradable y fomentar su creatividad e imaginación, ayudando a que el educador actúa como enlace entre el niño y el entorno de aprendizaje, ayudando, apoyando y aconsejando de forma en que no se involucre en su pensar (Foschi, 2014, p.106). Por otra parte, Sarmiento da a conocer los tipos de medios y materiales curriculares:

Tabla 3.

Tipos de medios y materiales

TIPOS DE MEDIOS Y MATERIALES	MODALIDAD SIMBÓLICA	MEDIOS Y MATERIALES INCLUIDOS
MEDIOS MANIPULATIVOS	Son recursos y materiales, cuya finalidad es dar a conocer de una mejor manera lo que se desea enseñar, de forma creativa y dinámica, que ayudan a que los estudiantes tengan una idea real de lo que está aprendiendo.	1. De entorno 2. Para psicomotricidad 3. Reciclado 4. Medios manipulativos simbólicos.
MEDIOS TEXTUALES O IMPRESOS	Se utilizan códigos escritos y la mayor parte de estos materiales son impresos.	1. Orientado al profesor 2. Orientado al alumno
MEDIOS AUDIOVISUALES	En estos recursos predominan lo auditivo y visual.	1. Medios de imagen fija 2. Medios de imagen en movimiento
MEDIOS AUDITIVOS	Su enseñanza es a través de la reproducción de diferentes sonidos.	1. La Radio 2. La Grabadora
MEDIOS INFORMÁTICOS	Es la codificación simbólica de la información.	Ordenador CD-ROOM Telemática CD-I

Nota: Se describen los diferentes tipos de medios y materiales que se emplean para formar las diferentes estrategias didácticas. Tomado de *Capítulo 4 Medios, Recursos y Materiales Multimedia* (p.272), M. Sarmiento, 2007 y adaptado por Velastegui Viviana y Montaluisa Cynthia.

En la tabla 3: Tipos de medios y materiales, se reconoce una clasificación de materiales utilizados en la educación. En los medios manipulativos se pueden encontrar materiales del entorno, los cuales son los objetos que se encuentren alrededor de la persona como: plantas, escobas, plastilina, globos, entre otros. Materiales como aros, pelotas, cuerdas son utilizados para desarrollar la psicomotricidad. Material reciclado como: botellas plásticas, vasos, etc. Medios manipulativos simbólicos como: títeres, material para desarrollar el ámbito lógico matemático, juguetes etc. En los medios textuales o impresos encontramos el material encontrado al profesor, los cuales pueden ser los currículos en la escolaridad en la que se encuentran dando clase. Y el material orientado al estudiante como: proyector, pizarrón, cartel, mural, organizadores gráficos, pictogramas, cuentos, materiales de lectoescritura y los diferentes textos que la institución necesita para la

escolaridad, también se utilizan medios audiovisuales en este existe la imagen fija también conocidos como materiales gráficos, debido a que permiten desarrollar en el infante el pensamiento crítico y creativo los cuales pueden ser: retroproyector y diapositivas. Y los medios de imagen en movimiento como: el televisor, películas y videos. Los medios auditivos son la música, la palabra, sonidos realizados con objetos reales y sonidos onomatopéyicos, etc. Finalmente, los medios informativos como: ordenador, CD y la telemática.

Es importante que todos los recursos estén al alcance de la docente, de manera que los aprendices tengan una visibilidad correcta. El rol de la docente es valioso, pues los estímulos, la confianza, la información adquirida, la interrelación y las estrategias ponen a trabajar las capacidades mentales que cada uno de los educandos posee.

Aprendizaje Significativo

Vygotsky muestra que el conocimiento se basa en la interacción social y la experiencia. Esto significa que el conocimiento está influenciado por la cultura, el idioma, las creencias, las interacciones con los demás, la enseñanza directa y el modelado. Existen varios estudios en los cuales se dice que esta teoría contribuye a la educación de manera clave y como un proceso facilitador (Coll 2001) debido a que se evidencian claramente los beneficios que esta teoría proporciona a los alumnos.

Entre los pilares que sustentan la teoría tenemos:

Andamiaje, al cual en educación lo podemos definir como el conjunto de orientaciones que ayuda a comprender la información que reciben los niños en su proceso de enseñanza por parte de los docentes. Por otra parte, dentro de esta interacción con los demás para el aprendizaje es preciso encajar los tipos de aprendizajes que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje. Así pues, se tiene el aprendizaje cooperativo y aprendizaje social.

Aprendizaje cooperativo.

Este aprendizaje se da cuando los alumnos cooperan entre sí, entonces logran aprender el uno del otro, es por esto que Vygotsky menciona que el aprendizaje se da por el medio en el cual se desarrolla el niño. En este sentido Vygotsky, recalca la importancia de la interacción y experimentación del infante, sin embargo, dado al aislamiento social este aspecto se quedó relegado a los entornos virtuales, donde este cooperativismo tuvo un giro dentro de una pantalla o dispositivo inteligente.

Aprendizaje Social.

La teoría del aprendizaje social se basa en la premisa de Albert Bandura, que menciona que los niños aprenden observando e imitando lo que ven en su entorno social y refuerza la idea de que los niños son influenciados por otros, pero que no siempre las conductas son modificadas.

Dicho esto, al haber analizado las respectivas teorías, se ha decidido adoptar la teoría de Ausubel el cual menciona que un aprendizaje se da a través de un nuevo conocimiento, al recordar un antiguo conocimiento, haciendo que este nuevo conocimiento se refuerce y se consolide, es de tal manera que se compara con los conocimientos de un niño, el mismo que al aprender algo ya tiene conocimientos anteriores y relacionan con lo que van aprendiendo, es de esta manera que al unirse los conocimientos se crean aprendizajes con significado. A continuación, describiremos algunos procesos para que se produzca este aprendizaje.

Interacción.

Se define la interacción desde la concepción de diferentes autores, tales como: (Sandoval citado por Chajin, 2016) el cual menciona que las:

Interacciones sociales de los niños les ayudará a conocerse a sí mismos y a tener un fuerte sentido de identidad, además de poder iniciar y mantener relaciones con los otros, el compromiso, la forma de resolución de conflictos y la manera de entender y aceptar a las personas que son diferentes a ellos, si bien es cierto este es el propósito de la

interacción como se mencionó anteriormente en la actualidad se la ha concebido como una forma de acceder a la utilización de dispositivos móviles los mismos que abren diversas fuentes de aprendizaje y socialización de forma rápida y en tiempo real.

Socialización

Después de haber leído y analizado las concepciones sobre socialización se puede decir que el ser humano es un ser por naturaleza social, por ende, siempre tendrá una estrecha relación con los demás, lo que le permitirá poder lograr un correcto desarrollo a través de las experiencias que tenga con las personas que le rodean y el contexto más próximo el mismo que debe gozar de estímulos positivos para garantizar el aprendizaje. Es así que el tema relacionado al aprendizaje significativo, visto desde la teoría del socio constructivismo de Vygotsky y este rol protagónico que cumple en el proceso de enseñanza aprendizaje del infante. Ausubel, especialista en psicología de la educación expresa sus puntos de vista sobre el propósito del aprendizaje significativo, argumentando que la información obtenida antes de la creación de algo nuevo consta de dos partes básicas, práctica y cognitiva, creando un material importante.

Dentro de este marco de investigación se encuentran varios autores que aportan al aprendizaje significativo, por lo tanto, es importante mencionar la postura de Ausubel que da a conocer sobre cómo generar un aprendizaje significativo, debido a que indica de manera puntual como adquirir la información concreta y correcta sobre la importancia que tiene este tema en las edades tempranas del niño, también podemos notar que describe específicamente cada tipo de aprendizaje.

El aprendizaje significativo en los niños es muy importante para que vaya relacionando lo aprendido con lo que está aprendiendo, así realizando el método de asimilación, los infantes día a día van adquiriendo nuevos conocimientos, los mismos que llegan a relacionar lo cotidiano con lo enseñado diariamente por la docente.

Ausubel considera que “El aprendizaje crítico basado en aceptación primero implica adquirir nuevos conocimientos a partir del material presentado anteriormente” (Ausubel,

1963, p.25). La asimilación es un punto clave al instante que se produce un conocimiento antiguo, de esta manera se llega a formular un nuevo conocimiento, de tal manera que el infante llega a crear su propio concepto de lo aprendido.

También nos da a conocer que “La relación entre significados nuevos e ideas relacionadas con los saberes reales o psicológicos van formando la estructura del conocimiento en el alumno” (Ausubel, 1963, p.25).

Tipos De Aprendizajes.

A continuación, se mencionan los tres tipos de aprendizaje significativo basado en la recepción:

Representacional.

El aprendizaje representacional, se origina en el instante en que el infante manipula un objeto para poder construir un aprendizaje, es importante tener una representación, debido a que la manipulación, es la forma más sencilla para identificar lo que se requiere enseñar, de esta manera el aprendizaje del niño se vuelve más sencillo y dinámico, logrando así que el infante vaya construyendo sus ideas y el conocimiento sea particularmente único. (Ausubel, 1963, pp.26-27)

De Conceptos.

Se presentan situaciones y se va a relacionar con lo sucedido y complementarlo con hechos presentes o con lo que se le está enseñando, existen dos puntos importantes en el aprendizaje:

1. La formación de conceptos, se da en los niños de Inicial I y II.
2. La asimilación de conceptos, es cuando se le enseña un contenido en la institución educativa o si no observa lo que realizan las personas adultas, lo repiten y lo relacionan con lo que se aprende. (Ausubel, 1963, pp.27-28)

Se debe tomar en cuenta que mientras los niños crecen, su vocabulario aumenta progresivamente, esto se da por parte de la asimilación porque escuchan, reproducen y crean nuevas ideas de lo observado, para llegar a representar y la adquisición del

aprendizaje significativo depende del contexto en el que el infante se esté desarrollando, para crear una idea asertiva de lo que se enseña.

De Proposiciones.

En este aprendizaje se comienza a dar el significado de las palabras, para llegar a modificar nuevas ideas, el aprendizaje significativo se construye de manera significativa y concreta a través de la cognición en la vida del ser humano, el aprendizaje práctico basado en la aceptación es un proceso activo porque requiere como mínimo: analizar qué parte cognitiva es más relevante acomodando las ideas, reconocer similitudes y diferencias para poder construir un nuevo aprendizaje, el cual se vuelve estructural como el vocabulario a través del desarrollo intelectual del estudiante en particular. (Ausubel, 1963, pp.32)

Para poder aprender se empieza a formar una red de conceptos, en la cual se añade la nueva información y poco a poco se modifica el conocimiento reciente y formando un aprendizaje significativo, también se debe tener en cuenta que Ausubel considera que algunos tipos de aprendizaje eran mejores que otros, gracias a las relaciones y vínculos que existen entre los conocimientos que se obtuvieron anteriormente y nuevos, en función a lo planteado, se deduce que el elemento más importante del aprendizaje significativo es integrar la nueva información en la estructura de los conocimientos a lo largo del tiempo.

Tipo De Condiciones.

Para Ausubel existen ciertas condiciones que facilitan a los docentes para la adquisición de nuevos saberes en sus aprendices:

Significatividad Lógica.

“Esto incluye la estructura y configuración del sistema lógico, los resultados, los materiales, secciones y temas que trabajan con el aprendiz los cuales deben estar en una línea coherente” (Aprendemos de todo, 2021, 0:40s).

Significatividad Psicológica.

“Muestra lo que se entiende sobre la estructura cognitiva del sujeto y cómo aprende” (Aprendemos de todo, 2021, 3m33s).

Actividades Del Sujeto.

“También conocida como motivación en este apartado depende básicamente de la manera que el docente quiera enseñar al estudiante y la alineación de los aprendizajes” (Aprendemos de todo, 2021, 6m20s).

La enseñanza que los infantes llegan alcanzar según su grado de escolaridad, será aquel que les permita experimentar y seguir aprendiendo, los conocimientos adquiridos a lo largo les ayudará a desenvolverse correctamente. De una u otra forma los conocimientos estudiados a lo largo de la vida, influyen en cierta manera, lo que titulamos como aprendizaje significativo.

Una vez aclarados dichos términos se pueden decir que las estrategias didácticas y aprendizaje significativo van a la par, que permite que el infante pueda construir sus propios conocimientos según sus habilidades desarrolladas y así aplicarlo en su cognición.

Aprendizaje Colaborativo o Cooperativo.

Por otra parte, encontramos otro tipo de aprendizaje el cual es colaborativo o cooperativo, siendo importante en la primera infancia, debido a que de esta manera los niños tienen relaciones sociales adecuadas, el aprendizaje colaborativo promueve tanto la interacción entre los miembros del grupo como la responsabilidad grupal e individual. Los estudiantes no solo tienen que aprender a trabajar juntos, también deben ser responsables de acabar el trabajo asignado al grupo, así como su propio trabajo. Frente a esta perspectiva de aprendizaje colaborativo, se encuentra el aprendizaje cooperativo que requiere un procedimiento instruccional de grupos pequeños en los que los educandos trabajan en conjunto para maximizar su propio aprendizaje y el del resto del grupo.

Edo, Blanch y Anton (2016) mencionan que “Los juegos apoyan continuamente el desarrollo de la comunicación, la confianza y el pensamiento de los conceptos de: satisfacción, solidaridad y el compartir” (p.12). Entonces, la participación se puede definir como un juego que se realiza en grupo y tiene la particularidad de que cada participante

tiene un rol importante. Se puede conceptualizar la comunicación como el proceso educativo que permite una relación pedagógica en el cual el proceso de enseñanza y aprendizaje logra significación en el educando. En la interacción amistosa es fundamental la comunicación como un proceso que permite la implicación del escuchar, hablar, decidir, etc. debido a que se requiere una relación cordial y armoniosa entre jugadores (educando).

“La cooperación: la principal característica es llegar al mismo objetivo de manera conjunta, lo cual consta crear beneficios grupales y significativos para el grupo en el cual se están trabajando, logrando la aceptación positiva de uno mismo y de los demás” Edo, et al (2016d p.12).

El mismo autor, menciona que la ficción y creación: en este juego damos paso a la imaginación y creatividad, logrando ser magos, fantasmas, mariposas, etc. También se puede crear animales con cuerpos diferentes” y “la diversión: estos juegos son creados plenamente para la interacción positiva y constructiva de cada persona involucrada en el grupo, obteniendo la diversión en los mismos” Edo, et al (2016, p.12).

Ventajas del aprendizaje significativo.

Dentro de las ventajas del aprendizaje significativo, Rodríguez (2011) menciona que un “aprendizaje significativo favorece la adquisición de nuevos conocimientos que pueden estar relacionados con los anteriormente asimilados, ya que estos actúan como subsumidores o ideas de anclaje para los nuevos conceptos, que serán más fácilmente comprendidos y retenidos”(p.40), por lo tanto, pretende que los estudiantes asimilen y relacionen la información nueva con la que ya saben en sus estructuras cognitivas la cual le permite lograr un aprendizaje duradero.

De acuerdo Dávila (2000) citado en Rodríguez, (2011) afirma que el aprendizaje significativo es “un proceso personal, pues la significación atribuida a la nueva información depende de los recursos cognitivos que el aprendiz active, e idiosincrásico, que supone toma de decisiones y delimita las responsabilidades de quien aprende y de quien enseña”. De este modo, el aprendizaje está centrado primordialmente en el alumno pues depende de

la predisposición que tenga para aprender de manera significativa y asimilen los conocimientos en su estructura cognitiva.

Rodríguez (2011) refiere que el “aprendizaje significativo supone el crecimiento cognitivo del que aprende, un proceso que se acompaña de crecimiento afectivo también, en la medida en que motiva y predispone hacia nuevos aprendizajes” (p.41), es por ello, importante que los docentes estimulen y motiven a los alumnos a querer aprender, explorar e investigar con el objetivo de que sean los constructores de su propio conocimiento.

Entornos Virtuales

El 2019 fue un año que obligó a las sociedades a un rápido desarrollo tecnológico, en vista de que la pandemia COVID-19 obligó tanto a docentes como estudiantes a adaptarse a una nueva realidad que involucró una nueva forma de aprendizaje, en la cual se convirtió en un proceso de enseñanza y aprendizaje llamada modalidad híbrida, la misma que involucra a la modalidad virtual en niños que venían de aprendizaje presencial. Olmedo (2018) en la unidad 6 de su libro menciona que el aprendizaje a través del uso de aulas virtuales para lograr la formación, se da a conocer varias herramientas de comunicación educativa y recursos propios de esta modalidad que facilitan el proceso de aprendizaje.

Aula Virtual.

La modalidad virtual ha resultado ser un medio para impartir clases, de esta manera se han creado diferentes espacios mediante la web que son destinados a la educación. Son un conjunto de actividades en el proceso del aprendizaje que dan paso a la interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de las clases.

En este mismo espacio, llega el proceso de conocimiento que se vuelve fundamental, es decir, será el medio principal de interacción entre los educandos y entre el maestro y los estudiantes. Los principales aspectos que caracterizan a la modalidad virtual, pueden ser: contar con un entorno que sea único para el proceso educativo, que no exista un contacto físico entre el maestro y aprendiz, no requiere asistir presencialmente a las aulas, no existe mucho movimiento corporal y con horarios flexibles.

Plataformas de Software Libre.

Educaplay, Kahoot, LiveWorkSheet, Worsheet, Quizziz y Zoom son plataformas que se encuentran fácilmente en la web, en las cuales las docentes pueden modificar de acuerdo a su interés. Existen ventajas al poder implementar estas plataformas, debido a que no tienen costo, su organización es mediante los objetivos que las docentes quieran conseguir en los niños, son confiables, dinámicas y creativas.

Plataformas de Software Propio.

Son propiedad de las instituciones educativas que ayudan a complementar los vacíos existentes durante la hora clase.

Recursos Propios Del Entorno Virtual.

Los recursos propios del entorno virtual lograr que los aprendices sean responsables de su aprendizaje mediante diferentes medios o materiales con un acceso fácil, entre ellos se encuentran documentos escritos o imágenes que se visualizan a través de los diferentes formatos, a su vez se menciona el audio y video los cuales pueden ser en línea a través de la plataforma YouTube y por último se nombraremos a las Wikis.

Aprender de manera virtual permite al estudiante comprender la mayor parte de contenidos de una o varias asignaturas, puesto que no se encontró otra alternativa de cómo manejar la educación, ni cómo transmitir conocimientos y que los infantes puedan interiorizar. En el ámbito educativo en modalidad virtual, varias docentes se vieron en la obligación de indagar estrategias didácticas que permitan a los niños entender y aprender, logrando un pensamiento crítico.

De acuerdo a Salinas (2011); un entorno virtual comprende las siguientes características: es un ambiente netamente electrónico, el acceso a los contenidos se realiza a través de dispositivos con conexión a Internet, las aplicaciones son utilizadas en actividades formativas para docentes y estudiantes, por lo tanto, la relación de los docentes y estudiantes solamente se presenta por medios tecnológicos.

Ahora bien, para Salinas los entornos virtuales de aprendizaje están compuestos por dos dimensiones las cuales se relacionan y se complementan para lograr el aprendizaje.

Dimensión tecnológica.

Esta dimensión es un entorno totalmente electrónico creado mediante herramientas y aplicaciones que sirven como apoyo y fundamento para el desarrollo de las propuestas educativas. Además, esta dimensión es totalmente cambiante, sin embargo, están orientados de manera particular a posibilitar el accionar docente en relación con la planificación del momento de aprendizaje (Salinas, 2011):

- Elaboración de material y actividades
- Interacción entre estudiante-docente, estudiante-estudiante.
- El trabajo colaborativo
- Organización de los contenidos.

Dimensión educativa.

Esta dimensión es la representación del proceso educativo desde la visión de un trabajo dinámico, humano y social, el principal fundamento de la dimensión educativa es la relación entre el docente y los estudiantes desde la consideración de las condiciones contextuales en las que se aplicará el modelo de entornos virtuales de aprendizaje, es por eso que Salinas indica que para seleccionar un entorno virtual se debe considerar factores como:

- **Institucionales:** relación de los entornos virtuales con proyecto educativo institucional.
- **Didácticos:** relación con el modelo de enseñanza-aprendizaje y buen soporte para la comunicación asincrónica y/o sincrónica.
- **Tecnológicos:** condiciones apropiadas de la usabilidad de plataformas, conectividad y seguridad.

- **Personales:** considerar factores como: habilidades, familiaridad, disponibilidad con los medios tecnológicos y la conexión a Internet.

Tipos de entornos virtuales.

- **Plataformas de e-learning:** son plataformas web creadas específicamente para lograr el aprendizaje desde el Internet sin necesidad de la presencialidad.
- **Blogs, wikis y redes sociales:** permitir al usuario participar de manera activa en la publicación de contenidos, promoviendo la comunicación entre usuarios y actualizaciones con fines educativos.
- **Blog:** son páginas web que permiten ingresar información y comentarios a los cuales solamente tiene acceso el autor.
- **Wikis:** son páginas web que permiten la colaboración de los usuarios, las publicaciones pueden ser escritas y editadas en cualquier momento para modificar la información.
- **Redes sociales:** son páginas web para grupos de personas que comparten intereses en común, las cuales utilizan herramientas integradas que permiten compartir información tales como chats o archivos multimedia.

Características de los niños

Piaget dio a conocer su teoría sobre las etapas por las cuales pasa el ser humano la más relevante en esta investigación es la etapa preoperacional, la que estudia a los niños desde los 2 a los 7 años. Checa y González (1991) en el libro Operaciones concretas y formales nombran dos niveles de pensamiento preoperacional los cuales se mencionan a continuación:

Primer Nivel Del Pensamiento Preoperacional.

Se comprende a niños de dos a cuatro años en esta etapa los mediadores entre el sujeto y objeto son los preconceptos.

Segundo Nivel Del Pensamiento Preoperacional.

La edad que comprende este nivel es de cinco a seis años, se trata del proceso de la evolución del criterio propio.

Además, los niños se encuentran en la etapa preoperacional que se caracteriza por emplear el lenguaje, las imágenes, los símbolos para representar aspectos de su entorno, también desarrollan la capacidad de comunicarse con palabras, objetos y dibujar pensamientos e ideas (Piaget, 2011). En este estadio los niños de preescolar poseen un pensamiento egocéntrico es decir que refutan el pensamiento crítico de otras personas y consolidan la información a través de su propia experiencia.

2.4.1 Limitaciones del Aprendizaje Preoperacional

Durante la etapa preoperacional los niños logran alcanzar aprendizajes significativos, sin embargo, Piaget descubrió algunas limitaciones importantes que se suceden en este estadio y a continuación se detallaran:

El egocentrismo, se caracteriza por la incapacidad que tienen los niños para escuchar los diferentes puntos de vista de los demás, es decir, se centra solo en lo que ellos piensan y dicen está correcto. El centralismo: los niños enfocan su atención en un solo aspecto o objeto e ignorando las demás perspectivas que pueden ser relevantes causando un razonamiento erróneo. Irreversibilidad: se caracteriza por la incapacidad que tienen los niños de entender ciertas operaciones o problemas es decir que no pueden invertir la direccionalidad del evento a su punto de inicio. Razonamiento transductivo: se trata de un razonamiento analógico inmediato que realiza el niño en ciertas situaciones o hechos sin ninguna relación lógica.

Capítulo III

Marco Metodológico

Tipo De Investigación

La presente investigación es de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo, Sampieri (2014) sugiere que los estudios descriptivos tienen la finalidad de especificar propiedades y analizar varios fenómenos, llegando así a la descripción de lo que se trate la indagación de la población, por otra parte, tenemos el enfoque cualitativo, el cual es apropiado para la recopilación y el análisis de datos que permite aclarar interrogantes.

Diseño De La Investigación

La investigación tiene como diseño no experimental, estudio de caso el cual ayuda a realizar el análisis de una o más variables en un momento determinado.

Ámbito De Estudio

El estudio fue realizado en el nivel de preparatoria, a docentes que desarrolla a niños/as de primer año de las diferentes instituciones educativas de la región costa ecuatoriana: “Unidad Educativa Particular Antonio Neumane”, “Raúl González Astudillo”, Unidad Educativa Particular “Latino” ubicadas en Santo Domingo de los Tsáchilas, “Unidad Educativa Fiscal San Miguel de los Bancos”, “Escuela de Educación Básica Ciudad de Tulcán” “Unidad Educativa Mariscal Sucre” en la provincia Manabí- Flavio Alfaro, “Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría Eloy Alfaro” situada en Manabí- Eloy Alfaro y una institución particular, “Unidad Educativa Salinas Innova” ubicada en Salinas-Santa Elena, de esta manera se realizó el estudio dándole un enfoque cualitativo a la investigación.

Población Y Muestra

Unidad De Estudio.

Grupo 1

Docente 1, Docente 2 y Docente 3: pertenecen a la “Unidad Educativa Particular Antonio Neumane”, que es una institución particular, están entre las edades de 28 a 35 años, con una mención en Licenciatura en Educación Inicial o Parvularia con una

experiencia mínima de 10 años, cuya práctica está enfocada a instruir a los niños de 5 a 6 años fortaleciendo su desarrollo integral.

Docente 4 y Docente 5: Pertenecen a la Unidad Educativa Particular “Raúl González Astudillo”, siendo una institución particular, están entre las edades de 30 a 40 años, con una mención en Licenciatura en Educación Inicial o Parvularia con una experiencia mínima de 10 años, cuya práctica está enfocada a instruir a los niños de 5 a 6 años fortaleciendo su desarrollo integral.

Docente 6: Pertenece a la Unidad Educativa Particular “Latino”, siendo una institución particular, tiene la edad de 35 años, con una mención en Licenciatura en Educación Inicial y experiencia mínima de 10 años, cuya práctica está enfocada a instruir a los niños de 5 a 6 años fortaleciendo su desarrollo integral.

Grupo 2

La docente 1 pertenece a la escuela privada “Unidad Educativa Salinas Innova” tiene 28 años de edad, con su título en “Tecnólogo en desarrollo del talento infantil”, su experiencia en este servicio es de 4 años y ha trabajado en 2 instituciones educativas.

La docente 2 pertenece a la escuela privada “Unidad Educativa Salinas Innova” tiene 28 años de edad, con su título en “Licenciada en Educación Infantil” y tiene la suficiencia en inglés, su experiencia como licenciada inicial es de 4 años y de inglés es de 2 años y ha trabajado en 4 instituciones educativas.

La docente 3 pertenece a la escuela fiscomisional “Unidad Educativa Fe y Alegria Eloy Alfaro” tiene 37 años de edad con su título “Profesor de educación Básica de primer a tercer año-Nivel Tecnológico”, con 12 años de experiencia ha trabajado en 4 Instituciones Educativas.

La docente 4 pertenece a la escuela pública “Unidad Educativa Mariscal Sucre” tiene 25 años, con el título “Auxiliar en Educación Inicial” e iniciando su experiencia laboral en el año lectivo 2021-2022.

Las docentes corresponden al nivel de preparatoria de diferentes instituciones ubicadas en la región costa, nos permitió conocer sobre las estrategias aplicadas a los infantes para obtener un aprendizaje significativo a través de la virtualidad. Por este motivo, en el estudio de caso, la unidad que se va a estudiar son las docentes de preparatoria de las diferentes instituciones.

Grupo 3

Docente 1: Pertenece a la Escuela de Educación Básica Ciudad de Tulcán, siendo esta una Institución Fiscal, dicha docente tiene 42 años de edad, su trayectoria en la educación es de 16 años, durante este tiempo se ha desempeñado como docente de niños de 5 a 6 años, posee un título de tercer nivel en Licenciatura en Educación Infantil

Docente 2: También pertenece a la Escuela de Educación Básica Ciudad de Tulcán, tiene 32 años, su experiencia laboral es de 5 años, su título es de Licenciatura en Educación Infantil, su carrera profesional la ha forjado en esta Institución

Docente 3: Es docente hace 4 años en la Unidad Educativa Fiscal San Miguel de los Bancos, posee 30 años de edad y su trayectoria profesional como docente de educación inicial y preparatoria es de 1 año, puesto que recientemente obtuvo su título de tercer nivel como Técnica en Parvularia.

Docente 4: Pertenece a la Unidad Educativa Fiscal San Miguel de los Bancos, posee 45 años de edad de los cuales 10 años se ha desempeñado como docente, sin embargo, recientemente obtuvo su título universitario como licenciada en Educación Infantil.

Población.

La población en nuestro estudio de caso corresponde a cuatro docentes de nivel de preparatoria; una docente de la institución fiscomisional, cinco docentes de escuela pública y ocho docentes de escuela particular. Se obtuvo y se estudió la diferente información obtenida de las estrategias didácticas aplicadas en cada una de sus clases, para obtener un aprendizaje significativo. La población del estudio corresponde a saber cuáles son las estrategias que los docentes de cada institución educativa aplican para que los infantes adquieran un conocimiento y lo puedan relacionar con su entorno (Salazar y Castillo, 2018, p.13).

Técnicas e Instrumentos**Técnicas.**

Las técnicas permiten recopilar información de diversas maneras, con el fin de expresar los resultados que se encuentran en una investigación de un tema que sea interesante para el investigador a través de la recolección de datos. Maya (2014) menciona que son conjuntos de estrategias que guían en los métodos de investigación. (pp. IV)

Las técnicas utilizadas para la investigación fueron las siguientes:

Observación.

La observación se entiende como un proceso consciente de identificar los fenómenos biológicos, físicos, sociales o psicológicos de personas, situaciones u otras entidades, de una manera organizada (Anguera, 1999, p.103), esta técnica fue la más fácil de aplicarla en la investigación, debido a que era una observación, es decir es ver y a notar los aspectos relevantes. Una ventaja de la aplicación de esta técnica es que no hubo ningún tipo de interrupción en clase.

Entrevista.

Es un instrumento en el que se realizan preguntas para capturar el procedimiento y las ideas de las personas para hacer un trabajo específico y obtener información clara. Hay

varias maneras de hacerlo: a través de una llamada telefónica, una conversación con la persona o un grupo de personas y por vía electrónica. Debe señalarse que esta técnica es personal, de tal manera que existió más información y se obtuvieron respuestas ante varias interrogantes, llegando a obtener una información clara y concisa. Una desventaja de esta técnica es que por la distancia no se pudo tener contacto directo con los informantes. (Mamakforoosh, 2005, pp.139).

Las dos técnicas que se aplicaron permitieron una respuesta más acertada de cada una de las interrogantes que se plantearon, permitiendo recopilar la información necesaria para llegar a identificar las estrategias didácticas, para crear nuevos conocimientos y afrontar la nueva realidad educativa.

Instrumentos.

Los instrumentos se caracterizaron por ser pertinentes y adecuados para obtener la información que facilite una investigación coherente, llegando a conseguir datos válidos, confiables y factibles. Los instrumentos de medición deben ser precisos, o mostrar lo que les interesa medir con facilidad y eficiencia. Según la bibliografía investigada, se habla más de medición y, por tanto, hay que considerar tres características principales: validez, indica la medida en la que el objeto llegue a tener efectividad; confiabilidad, es la puntualidad y escrupulosidad de los procesos de mediación; y la factibilidad, identifica los factores que determinan la probabilidad del éxito siendo factores económicos, conveniencia, y el grado en que los instrumentos sean identificados. (Namakforoosh, 2005, pp.227)

Siendo esta investigación de enfoque cualitativo, se utilizaron tres instrumentos que ayudaron a encontrar la importancia que tienen las estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje significativo a través de los entornos virtuales tomando en cuenta las características de cada uno de los infantes (5 a 6 años de edad) en las diferentes instituciones mencionadas anteriormente.

Ficha de Observación.

“Permite recopilar información sobre el carácter tecnológico, pedagógico, esta herramienta nos permite registrar las actividades o las estrategias que los docentes usaron en el aula” (Limache Pérez, 2006, pp.29).

Lista De Cotejo.

Es una herramienta en escala que indica un aspecto positivo o negativo. Se estructura en tres columnas: la primera consta de los elementos o comportamientos a observar que se colocan en la columna izquierda, el segundo punto, menciona que en la columna central hay un espacio que indica si la presencia del comportamiento es positiva y por último el ítem o conducta se encuentran en la columna derecha. (Escobar & Bilbao, 2020, pp.101)

La lista de cotejo fue aplicada a las docentes investigadas con la finalidad de identificar las estrategias didácticas que aplican en época de pandemia y a su vez conocer si lograron conseguir un aprendizaje significativo con los niños.

Entrevista Guiada.

“Es una guía que contiene preguntas referidas a ciertos aspectos que conducen al conocimiento a través de la comunicación” (Limache Pérez, 2006, pp.29).

La entrevista guiada también fue hecha a las docentes informantes con el objetivo de lograr realizar una comparación y ratificación de la información obtenida.

Capítulo IV

Los Resultados

Descripción Del Trabajo De Campo

La investigación tiene un enfoque cualitativo, lo cual permitió obtener información precisa sobre cómo las maestras logran un conocimiento a largo plazo en cada uno de los estudiantes. De esta manera se llevó a cabo la investigación en las tres instituciones educativas ubicadas en la región costa del país que son: “Unidad Educativa Particular Antonio Neumane”, “Raúl González Astudillo”, Unidad Educativa Particular “Latino”, “Unidad Educativa Fiscal San Miguel de los Bancos”, “Escuela de Educación Básica Ciudad de Tulcán” “Unidad Educativa Mariscal Sucre” “Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría Eloy Alfaro” y “Unidad Educativa Salinas Innova”

Presentación De Los Resultados

Grupo 2

Análisis Categoría Estrategias Didácticas.

A partir de las entrevistas realizadas a las docentes del nivel de Preparatoria de las instituciones de la Costa sobre las estrategias didácticas las respuestas de acuerdo a la perspectiva de cada docente indican que: la primera docente menciona que son “técnicas para llegar a los estudiantes”, la segunda docente manifiesta que es “El arte y juego tiene que ver mucho como estrategia principal”, la tercera docente indica que son el “Conjunto de técnicas y metodologías que aplican los docentes para cumplir con el proceso de aprendizaje”, la cuarta docente infiere que “Son actividades para los niños nos ayuda bastante para que los niños puedan manipular y decidir”, la quinta docente nombra que “Son los pasos o lineamientos a seguir en el momento que voy a trabajar en un tema específico para llegar a mis alumnos”, la sexta docente considera que “La manera de enseñar a los niños con los recursos que se predispone y por ende en la virtualidad se toma en cuenta el uso de la tecnología y materiales del medio”. De acuerdo a Díaz (1998), las estrategias didácticas son aquellos “procedimientos y recursos que utiliza el docente para

promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”. Conforme al autor se deduce que algunas docentes tienen una visión general del tema de estrategias didácticas mientras que otras no tienen un conocimiento puntual del concepto, sin embargo, la perspectiva que tiene cada docente está enfocadas a realizar actividades planificadas con el uso de algunos recursos que resulten más estimulantes y motivadores al niño lo cual aumenta su nivel de atención permitiéndole al alumno generar su propio aprendizaje.

Dentro de los beneficios de las estrategias didácticas que emplean las docentes en clases mencionan lo siguiente: la primera docente manifiesta que “los niños demuestran sus emociones a través de la expresión oral, corporal”, la segunda docente deduce que “Se van relacionando los temas según el entorno inmediato”, la tercera docente indica que “la motivación para mantener la concentración de los niños”, la cuarta docente infiere que “Aprender y aprender a través de la tecnología”, la quinta docente nombra que “De acuerdo a las estrategias se puede trabajar por diferentes técnicas y desarrollar la parte cognitiva de los niños”, la sexta docente considera que “Se relacionan más entre compañeros”; no obstante, para Díaz Barriga (2010), plantea que las estrategias didácticas favorecen la reflexión y el razonamiento del conocimiento. De acuerdo a las respuestas manifestadas por las docentes se puede decir que las estrategias didácticas que se emplean en clases generan varios beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que su aplicación favorece al docente como al estudiante, sin lugar a dudas el principal objetivo de las mismas es que los niños mantengan un papel activo y autónomo para el aprendizaje además de favorecer su desarrollo integral, de la misma manera el docente tiene la seguridad de la adquisición óptima de los conocimientos por parte de los educandos a partir de una planificación y organización de la información. Conforme a las actividades que realizan las docentes los niños cumplen un papel activo que los lleva a la reflexión y a la construcción de un nuevo conocimiento.

Del mismo modo se puede constatar que las estrategias didácticas que las docentes utilizan con frecuencia y resultan favorable en los niños son: la primera docente manifiesta

“jugar al capitán manda”, la segunda docente deduce “utilización de puzzles”, la tercera docente indica “trabajo colaborativo”, la cuarta docente infiere “el uso de cartillas”, la quinta docente nombra “los juegos interactivos”, la sexta docente considera “juego de cartillas”. De acuerdo Díaz (2010), enfatiza que las estrategias didácticas utilizadas para generar un aprendizaje significativo son: método proyectos, juego de roles, método de situaciones o casos, la enseñanza por descubrimiento y el método por problemas. En este sentido se puede mencionar que las docentes utilizan diferentes estrategias didácticas unos enfocadas en los juegos interactivos que sin ser específicamente el juego de roles, considerado por Díaz como propicio para el aprendizaje significativo, es un juego que le permite al niño la interacción con sus pares y con la docente, hay otros que en cambio con el fin de incentivar el interés y captar la atención se enfocaron en el juego de cartillas que enfatiza una enseñanza por descubrimiento por cuanto facilita que el alumno sea partícipe de su propio aprendizaje. Así mismo la utilización bien orientada de recursos, herramientas y material didáctico, permite captar la atención de los niños y generar un aporte al desarrollo integral de los mismos desde la experimentación puesto que de esta forma el niño tiene la facilidad de incorporar la información a medida que la observa, manipula y reflexiona.

Análisis Categoría Característica De Los Niños.

Dentro de las estrategias didácticas que son propicias para los niños de 5 a 6 años son: la primera docente deduce que son “los juegos, los experimentos y la dramatización”, la segunda docente infiere que son “la experimentación, el juego y los objetos concretos”, la tercera docente menciona “dinámicas motivadoras e interactivas”, la cuarta docente indica “la mímica, los materiales y el internet”, la quinta docente manifiesta “la observación y la participación de los niños”, la sexta docente considera “se trabaja mediante los juegos interactivos”. Cabe recalcar que Díaz (2010), menciona que las estrategias de enseñanza ideales para los niños son el juego de roles, el método de situaciones, el método de problemas y la enseñanza por descubrimiento. En este sentido se puede indicar que las docentes de preparatoria destacan la limitada aplicación de las actividades mencionadas por el autor por ende las docentes deben fomentar estrategias innovadoras para captar la

atención y el interés de los infantes facilitando la adquisición de nuevos conocimientos.

Por otra lado, al momento que las docentes desarrollan sus estrategias didácticas consideran los siguiente estilos de aprendizaje: la primera docente infiere “toma en cuenta todos los estilos de aprendizaje”, la segunda docente deduce que “aplica el estilo del aprendizaje Montessori que los niños tengan todo a su alcance”, la tercera docente menciona “toma la parte virtual y complementa con la parte kinestésica”, la cuarta docente considera “aplica el estilo de aprendizaje visual”, la quinta docente nombra “la planificación dependiendo de las necesidades de cada estudiante”, la sexta docente indica “la realización de preguntas y la interacción del niño”, no obstante se considera que el modelo VAK es de gran utilidad en el proceso de aprendizaje de los niños pues les permite captar la información a través de los canales de percepción. De acuerdo a Reyes, Céspedes & Molina (2017), los seres humanos tienen diferentes formas de distinguir la información mediante la aplicación del modelo VAK permite identificar los tres canales de percepción: visual, auditivo, kinestésico (p. 238). Conforme a lo expuesto por las docentes el 60% menciona que la enseñanza se por medio del estilo de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico pues es un modelo que se adapta al desarrollo de cada niño, por tanto, le permite al infante asimilar nuevos saberes de manera más concreta y así fortalecer sus facultades de manera inmediata. Cabe destacar que solo una docente utiliza el modelo Montessori puesto que el aprendizaje que se da a través de los sentidos mediante la exploración, indagación y experimentación el cual les permite lograr aprendizajes duraderos.

Análisis Categoría Aprendizaje Significativo.

A partir de las entrevistas realizadas a las docentes del nivel de Preparatoria de las instituciones de la Costa y desde su perspectiva sobre aprendizaje significativo, la primera docente menciona que dentro del aprendizaje significativo “La motivación es una de las estrategias que puede promover el aprendizaje significativo” según la teoría de Ausubel, Novak y Hanesian (1978) afirman que la motivación es un factor primordial en el aprendizaje y que es de suma importancia estimular la estructura cognitiva despertando su curiosidad y

empleando diferentes recursos para captar la atención. Por esta razón se puede inferir que la primera docente aplica la motivación como una parte esencial dentro del proceso de aprendizaje, utilizando técnicas socio afectivas como preguntas de ¿Cómo están o cómo se sienten?

La segunda docente establece que el aprendizaje significativo “Se promueven partiendo desde las emociones priorizando el arte y el juego” en virtud de lo manifestado se puede decir que se relaciona con lo que menciona Novak citado en Rodríguez (2011), “el aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva de pensamiento, sentimiento y acción, lo que conduce al engrandecimiento humano” Lo mencionado por la docente indica que crea un vínculo con sus estudiantes ya que reconoce que las emociones influyen en el proceso de aprendizaje de los niños debido a que estimula la atención y mejora la memoria.

La tercera docente menciona que para el aprendizaje significativo se debe “involucrar al estudiante, el estudiante debe participar, el aprende haciendo, no solamente escuchando”. De acuerdo a Ausubel, Novak y Hanesian (1983) el aprendizaje significativo “es un proceso en el cual la información adquirida se forma en estructura cognitiva, basada en el constructivismo.” En este sentido la docente interpreta al estudiante con un rol primordial en el proceso de enseñanza; sin dejar de lado la guía pertinente para alcanzar los objetivos planteados, es a través de la participación activa del niño lo que le permitirá la resolución de problemas reales y cercanos logrando un aprendizaje activo tal como lo menciona la teoría del constructivismo.

La quinta docente menciona que para generar un aprendizaje significativo hay actividades que “Sí promueven un aprendizaje, todo depende de cómo yo maneje la estrategia que voy a plantear, para que este llegue al niño.” Lo anterior se relaciona con lo que menciona Ausubel (1983), existen tres procesos importantes para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos: “los docentes y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo”. Es decir, cada miembro de la institución

cumple un papel específico para llegar al objetivo de aprendizaje, en este caso la docente cumple el proceso adecuando su manera de enseñar, para generar un aprendizaje adecuado propiciando alternativas que le permita cubrir las necesidades de cada uno de sus estudiantes ya sean herramientas o contenidos que permitan el desarrollo pleno de las capacidades de los niños.

Existe relación en el punto de vista de cuarta y sexta docente que mencionan que los materiales que se pueden utilizar para generar un aprendizaje significativo son “el juego, utilizan las cartillas, los sonidos, la mímica y con dibujos grandes”, por ello recalcan que la utilización de cartillas es adecuada para el logro de aprendizajes duraderos. Entonces lo mencionado anteriormente se relaciona con lo que menciona Ausubel (1983), “la significatividad lógica del material, la significatividad psicológica del material y la actitud favorable que tiene en el alumno ya que conecta los conocimientos previos con la nueva información.” Esto indica que la docente utiliza los materiales a manera de motivación debido a que la motivación es muy importante en el momento de aprender ya que está directamente relacionado con la disposición que muestra el estudiante y el interés en el aprendizaje, la capacidad de crear y mantener estos dos factores serán netamente del docente, por lo tanto mientras más materiales se le presente al niño le permitirá interiorizar la información presentada, poniendo en juego los procesos cognitivos para el cumplimiento de un objetivo específico.

Análisis categoría Entornos Virtuales.

A partir de las entrevistas realizadas a las docentes del nivel de Preparatoria de las instituciones de la Costa y desde su perspectiva sobre los entornos virtuales las docentes consideran que las actividades que se pueden realizar con los niños en la modalidad virtual son “ Trabajar por medio de bingo , trabajar con la pizarra mágica (fonemas, imágenes), actividades de recortar revistas” mientras que tres docentes consideran que “las actividades lúdicas definitivamente son las que los motivan y de ahí generamos los aprendizajes; los juegos interactivos por ejemplo zoom proporciona herramientas para ir con ellos ayudando e incrementando el aprendizaje”; las actividades lúdicas en este sentido

Silva (2017) indica que “se debe implementar un EVA que priorice las actividades por encima de los contenidos donde el estudiante aprenda haciendo e interactuando, con metodologías y estrategias activas como: proyectos, estudio de casos, juego de roles, entre otros”. Se puede deducir que las actividades señaladas por las docentes tienen una relación con lo que manifiesta la autora al promover nuevos métodos como un refuerzo para el aprendizaje ciertamente el incluir estas herramientas tienen como objetivo que la enseñanza del estudiante sea dinámica.

La segunda docente menciona que las actividades que se pueden desarrollar en la modalidad virtual son “Los puzzles como le mencione hay una gran variedad de juegos en línea permiten captar la atención del niño” mientras que la cuarta docente manifiesta que “Utiliza mucho la pizarra, las cartillas y la plataforma Runachay son ideales para trabajar con ellos”. De acuerdo a Silva (2017) a través de las actividades realizadas en los entornos virtuales los estudiantes ponen en juego habilidades y competencias de diversa índole, que, bajo metodologías activas y apoyadas por las TIC, posibilitan un aprendizaje significativo, tanto a nivel individual como grupal. Esto indica que las Docentes enfatizan el juego y la utilización de diferentes recursos tecnológicos propiciando un aprendizaje interactivo dónde el niño consolida su propio conocimiento.

Con respecto a qué herramientas educativas utilizan como estrategia para generar un aprendizaje significativo las docentes manifiestan que se pueden utilizar los siguientes recursos “La pizarra mágica, la tijera, revistas, cuadernos, libros, la plataforma Mikaela, zoom; Utilizamos zoom, muy poco YouTube, juegos en línea como puzzles; La web, el internet, para el aprendizaje; estamos trabajando con Zoom, la plataforma Runachay y videos Se emplea PowerPoint, juegos con los niños, zoom. Según la teoría Salinas (2011), menciona que la dimensión tecnológica hace referencia a la utilización de herramientas educativas para facilitar el proceso de aprendizaje y exista una interacción entre los miembros. Conforme al autor, la práctica docente de entornos digitales está basada en el aprendizaje colaborativo con el uso de herramientas virtuales que hacen más agradable y más interactivo el espacio de construcción de conocimiento, estos espacios están

diseñados para facilitar al profesor como al estudiante el proceso de enseñanza-aprendizaje además permite desarrollar en los estudiantes sus potencialidades, habilidades y capacidades.

La quinta docente infiere que “Para hacerlo lo más natural he realizado mi espacio, Mi aula virtual donde yo tengo mi pizarra y mis marcadores ... escribo, expongo y luego trabajamos en las hojitas, trabajamos a la par”. Como menciona Pacheco (2013), un entorno virtual son aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de experiencias y elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación, llamadas las destrezas requeridas para el siglo XXI (p.1). Aludiendo a lo anteriormente mencionado la docente prepara su espacio de trabajo y las herramientas a emplear de manera minuciosa, ya que este momento será un espacio de encuentro docente-estudiante, en la situación actual por la pandemia tanto el espacio de trabajo como el material didáctico tiene que ser muy estimulante para el niño para captar en mayor medida el tiempo de atención y percepción a las actividades preparadas por el docente, igualmente el hecho de que el niño se sienta a gusto tanto en el espacio como el docente creará un vínculo socioafectivo lo cual facilita el aprendizaje y el trabajo cooperativo e imitativo.

Grupo 2

Análisis Categoría Estrategias Didácticas.

Medina (2009) conceptualiza a las estrategias didácticas como estructuras de actividades en las que se hacen reales los objetivos y contenidos, en este sentido. pueden considerarse similares a las técnicas. En el concepto de estrategia didáctica se incluyen tanto las estrategias de aprendizaje proyectadas al estudiante como las estrategias de enseñanza direccionadas al docente. Las estrategias didácticas se insertan en la función mediadora del docente, que hace de puente entre los contenidos a ser aprendidos y el desarrollo de capacidades cognitivas.

El 100% de las docentes investigadas consideran que las estrategias didácticas coadyuvan al aprendizaje significativo del estudiante, en vista de que tienen una conceptualización individual pero común que son "*formas o acciones*" que el docente selecciona para lograr los objetivos de aprendizaje planificados. Una de las docentes manifiesta que con una buena selección de estrategias de enseñanza se logra que los estudiantes aprendan de acuerdo a su propio "*estilo de aprendizaje*" y alcanzar los "*objetivos educativos propuestos*."

Díaz (2005) manifiesta que el docente que conoce estrategias para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje creativo permite que el estudiante consiga un aprendizaje significativo. Las estrategias se pueden utilizar en los distintos momentos de una clase, sobre todo para activar el conocimiento previo y logren aprehender el conocimiento que se desea impartir.

De igual manera menciona diferentes tipos de estrategias uno de ellas es aquella que logra generar conocimientos previos, este tipo de estrategias es aquel que activa en los educandos los conocimientos que adquirieron con anterioridad, para la interpretación de conocimientos recientes teniendo una relación y de esta manera se crea un nuevo conocimiento. Existe una estrategia de enseñanza que ayuda a fortalecer este tipo de aprendizaje mencionado por Díaz que son las preguntas guías, el 75% de las docentes investigadas mencionan que realizan esta estrategia "*casi siempre*", debido a que los niños de 5 a 6 años, pueden interiorizar información y compartirla según su expectativa, mientras que el 25% menciona que los conocimientos "*siempre*" se han obtenido a través de esta estrategia utilizada en clases, la misma que se fortalece a través de la retroalimentación de lo contenidos dados con anterioridad.

Se identifica otro tipo de estrategia mencionada por la misma autora que es estrategias que ayudan con la orientación y guía de los estudiantes, las cuales son ayudas didácticas que se pueden implementar en el momento de desarrollo de la micro planificación, utilizadas de manera continua para reforzar al estudiante una idea reciente,

logrando la codificación y atención. El 50% de las docentes investigadas mencionan que las estrategias didácticas que promueven el aprendizaje significativo en el momento de desarrollar la micro planificación son los diferentes usos que se dan a las “*plataformas de juegos creativos*”, el 25% menciona que son los “*proyecto*” y el otro 25% se enfoca que las “*actividades recreativas*”, siendo actividades que realizan los estudiantes de manera libre para divertirse mientras fortalecen el conocimiento de una clase impartida.

Para mantener a los estudiantes en participación, se utilizan diferentes estrategias de enseñanza, las cuales aportan el fortalecimiento a las diferentes necesidades educativas en su proceso de enseñanza y aprendizaje, en el cuadro de Diaz (2005) nos habla sobre las señalizaciones lo cual es una estrategia de enseñanza que ayuda a mantener una codificación selectiva, que la orientan y guían al momento de tomar una decisión, el 50% de las docentes mencionan que para mantener a los aprendices activos realizan juegos mediante “*plataformas y juegos dirigidos*”, los cuales ayudan al estudiante a codificar lo que se debe hacer con las reglas que la docente le menciona en ese momento.

Foschi (2014) explica que debe existir un ambiente adaptable al niño generando un desempeño adecuado y logre desenvolverse correctamente, con la ergonomía adecuada para moldear en el estudiante la creatividad e imaginación en un ambiente agradable. Se lo conoce como rincones, dando paso a que los niños aprendan en diferentes espacios con la ayuda de diferente material.

Al 100% de las docentes investigadas “*no aplican*” los rincones mediante la virtualidad, en vista de que se notó que no es necesario en esta modalidad debido a que no tienen un lugar adecuado, también se logró observar que la ergonomía de los niños no era la adecuada. De tal manera no cumplían con los requisitos necesarios para cumplir con su función, Los cuales son: las rodillas deben estar en un ángulo similar o menos a 90°, los pies tocando el suelo, si es necesario utilizar un banco para que la posición de las rodillas sea la correcta, el tronco debe estar bien apoyado al centro y los glúteos centrados en el

asiento y estar inclinado hacia adelante y los codos quedando a la misma altura de la mesa para optimizar su desarrollo en la concentración.

De igual manera Montessori expresa que la manipulación de diferente material concreto es adecuado para la formación del estudiante, el 75% de las docentes investigadas hacen uso “*a veces*” de este material para moldear el aprendizaje en el educando, mientras que la restante hace uso de este material “*frecuentemente*”, es importante implementar el material concreto debido a que ayuda a producir un aprendizaje significativo, este material puede ser del entorno o irreal, el uso que se les da es para optimizar en los diferentes ámbitos de aprendizaje correspondiente a las edades de 5 a 6 años, logrando seres autónomos y creativos.

Sarmiento 2007, nos habla sobre diferentes medios y materiales que aportan a la enseñanza para construir un conocimiento en el aprendiz, para fortalecer el desarrollo con ayuda de la implementación o uso de diferentes recursos didácticos entre ellos: medios manipulativos; el cuento físico, hoja de trabajo, pictograma, rompecabezas, libros de la institución y títeres, medios audiovisuales: cuentos virtuales, videos, diapositivas, actividades recreativas con música y medios auditivos sonidos onomatopéyicos.

Los medios audiovisuales son aquellos que hacen uso de dos sentidos (oído y vista), este medio es el que se integró con más fuerza por la modificación de la educación debido al virus existente en los años 2019-2021 y por ende fue un medio didáctico que se encontró en las aulas, facilitando al docente a impartir nuevos temas volviéndose una herramienta más fácil de usar. Un 50 % de las docentes investigadas usan este medio “*casi siempre*” y el otro 50 % lo usan “*siempre*”, facilitando al niño la adquisición de nuevos temas, de esta manera fortalecieron a los niños que tenían un aprendizaje auditivo-visual, haciendo que adquirieran el conocimiento a largo plazo más rápido y sin complicaciones.

Todas las docentes se apoyan de ciertas ayudas didácticas que moldean en el niño el aprendizaje significativo, tomando en cuenta que cada docente utiliza medios y materiales que cree oportuno según su experiencia, el 25% utiliza medios manipulativos “*rompecabezas*” y medios audiovisuales “*actividades de arrastre, de selección, juegos de*

memoria”, el 25% hace uso de medios manipulativos con material simbólico “*objetos*”, medios manipulativos con material del entorno, debido a que de esta manera van descubriendo su contexto de aprendizaje y por último el crea un aprendizaje mediante el metodología juego-trabajo en la pedagogía Montessoriana, Foschi (2014) menciona que los rincones favorecen en el desarrollo evolutivo del niño. El 25% menciona solo el uso de medios con material manipulativo “*rompecabezas, sopa de letras, cuentos físicos y títeres*”, debido a que son los que ayudan al estudiante a crear el aprendizaje de manera natural y por último el 25% no menciona el uso de ningún medio de enseñanza, sin embargo manifiesta que lo apropiado para los niños de 5 a 6 años son actividades “*recreativas y lúdicas*”, tomando en cuenta que los medios manipulativos tienen características que permiten a los niños explorar, darle la utilidad necesaria y lograr desarrollar nuevas habilidades.

El 25% de las docentes investigadas hacen uso de los medios auditivos mediante “*sonidos onomatopéyicos*” y medios audiovisuales de imagen fija, el 25% de las docentes investigadas mencionan el uso de medios manipulativos de materiales del entorno y simbólicos y medios textuales o impresos orientados al alumno de esta manera desarrollan en los educandos un fortalecimiento en su cognición, creando entes autónomos y activos.

El uso de medios manipulativos conocidos como títeres siendo esto un material simbólico, el 50% de las docentes hacen uso de este recurso para la creación del aprendizaje en el educando, los títeres son ayudas didácticas los cuales tienen como objetivo darles a conocer nuevos temas para la creación de un aprendizaje significativo en cada educando, esta herramienta lúdica ayuda a aprender de manera entretenida creando a seres creativos e imaginativos, los títeres pueden ser hechos en diferentes materiales (plástico, tela o madera)

A continuación, se darán a conocer las estrategias didácticas por cada ámbito de desarrollo y aprendizaje que la Guía de Implementación del Currículo Integrado Subnivel Preparatoria, realizado por el Ministerio de Educación de Ecuador nos da para implementar en los niños.

Gracias a la recolección de datos y la información que nos da la guía pudimos observar las estrategias que son implementadas por las diferentes docentes, tomando en cuenta que dichas estrategias son para modalidad presencial.

Identidad Autonomía, Convivencia.

Se observa que en “*La asamblea*”, el 50% conocen que esta actividad es cuando los niños dan a conocer su interés y sus ideas, la manera en la cual se observó esto es cuando las docentes que si lo aplican dividieron su curso en grupos y le dieron la oportunidad de aportar con algún conocimiento que les gusto en la hora clase, mientras que el otro 50% no practican debido a que no se observó que las docentes dejen al niño dar su opinión.

“*Los juegos colaborativos*”, son una estrategia importante en los niños para la creación de un aprendizaje significativo, pero el 50% de las docentes aplican esta estrategia al momento de dividir al grupo en parejas permitiéndoles participar y socializar con sus compañeros de clase, la actividad donde se identifica este juego es en el momento donde ofertan productos y compran, teniendo en cuenta que antes de realizar dicha actividad ellos vivenciaron a sus progenitores y saben cómo deben expresarse y venderlo, de esta manera conociendo en ambiente los niños se desenvuelven, mientras que el otro 50% no han planteado ninguna actividad.

En el desarrollo del niño el “*juego de roles*” es importante, debido a que de esta manera nos dan a conocer cómo es su familia o su contexto, el 50% que pertenecen a la misma institución enviaron a grabar un mini blog de lo que realizan un fin de semana en familia, los niños debían actuar como los padres o algún hombre y las niñas como su madre o como una mujer de su hogar, el 25% más pidió que los niños digan la palabra más representativa de su madre y padre, o de la persona que le cuida, el 25% dio a conocer que a los niños les gusta imitar a su representante cuando realizan una actividad chistosa o diferente.

Se observó la estrategia llamada “*caos*”, el 50% la practican de la siguiente manera pidieron al niño que escojan una emoción (tristeza, alegría, enojo, miedo) y cada uno de los niños tenía que contar una historia o algo que a él le hiciera sentir así, el otro 50% no se

pudo observar debido a que no nos ayudaron con ninguna grabación o en el momento de la observación no lo realizaron.

Siendo así las “*anécdotas*”, el 25% imparte sus clases en la plataforma de zoom y los niños en alguna actividad dan paso a escuchar si les resultó fácil la actividad de describir los animales y crear una exposición, donde puedan expresar sus ideas.

Mientras que las otras tres docentes no se han manifestado, en el aspecto de las “*historias personales*” donde, el 50% lo aplicaron para crear un lazo entre padres e hijos, para demostrar el amor, dedicación que hay hacia ellos, siendo partícipes de actividades que sean expuestas en clase y deseen ser compartidas hacia su grupo escolar, es por ellos que iniciaron con la actividad “El protagonista” donde relatan su comida favorita, que les gusta hacer, nombres de sus padres y tratar de ayudarles plasmando sus ideas por medio de la tecnología, donde usaron diferentes medios como: grabaciones y después eran subidas al YouTube o utilizaban PowerPoint donde se observaban sus fotografías, mientras que la docente 50% no realizaron esta actividad.

Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural.

Cuando se realizaron las observaciones en las diferentes instituciones educativas no se pudo evidenciar el uso de la “*caja de sentidos*” debido a que los niños se encontraban recibiendo clases mediante la virtualidad.

El 25% de la docente con mayor experiencia realizó el manejo de diferentes sabores para dar a conocer los sentidos, esto lo hizo pidiendo a los padres de familia tengan objetos y alimentos para ir manipulando cada uno de ellos y relacionándolos con los sentidos, experiencias a través del sol, aire, agua y tierra, juego con embudos y la mezcla de sustancias son estrategias que no se pudo evidenciar a ninguna de las docentes realizar esta actividad, tampoco nos pudieran ayudar con alguna grabación o algo debido a que se encontraban ese momento realizando pruebas a los estudiantes, el 25% correspondiente a una docente pidió a los estudiantes que tuvieran su comida favorita por foto y cada uno debía ir diciendo qué ingredientes tiene la comida que le gusta. La docente les hizo ver un video mediante la plataforma YouTube de la creación fácil de un sándwich con queso,

jamón y mayonesa, luego de eso la docente les realizó preguntas de qué ingredientes tienen, el otro 25% pidió a cada uno de los representantes tener a mano diferentes ingredientes para crear una receta al gusto del niño, cada uno iba poniendo en un bol y nombrando cada uno de los ingredientes, finalmente el 25% restante hizo que observen un video creado por ella en PowerPoint.

La estrategia de la “comida *saludable*”, se conoce que el 25% de las docentes de la misma institución realizaron esta actividad a través de la observación de videos, pintar una hoja de trabajo y por último reforzar con pictogramas, el 25% dio a conocer en forma hablada y pictogramas y el otro 25% restante realizó la visualización de un video y formar un rompecabezas a través de una plataforma digital llamada WorkSheets.

“*Festivales*” esta estrategia se evidenció que el 75% de las docentes realiza el minuto o la preparación, el 25% de las docentes realizaron una casa abierta con todos los temas que vieron en el primer quimestre, para poder recopilar un poco de información y que los representantes vean el trabajo y el desenvolvimiento de sus representados.

Relaciones Lógico/Matemática

La “*ruleta de números*” es otra estrategia que existen en la guía del Ministerio de Educación en el texto, el 50% aplican dicha actividad, se pudo observar cuando se separaron en grupos reducidos por la plataforma zoom, donde el tema era el valor de las monedas, en las salas reducidas según su diálogo ellos preguntaban a sus compañeros que se podían comprar con una moneda de un dólar, o que su muñeco les costó 0,25 centavos, el 25% realiza una estrategia similar en el tema mayor y menor que hace que mediante la plataforma Liveworksheets coloquen los signos correctos, el 25% no tiene en claro el uso de la estrategia ruleta de números.

Para aprender “*medida*”, el 75% implementan material que tengan en casa como: regla, lápiz, cuaderno, entre otras, tratando de explicar mediante videos de YouTube la longitud y después retroalimentar con la actividad de medir su propio lápiz y decir cuando mide, existían varias respuestas porque no todos los niños tenían su lápiz grande, el 25%

facilitaba a los niños la hoja de trabajo en la cual había varios objetos y ellos medían con la regla y colocaban su medición.

Dentro de la “*modelación*”, el 75% docentes se les hacía fácil aplicarlo, porque los infantes tenían impresa las hojas y la actividad a realizar consistía en unir con líneas, la docente como material de apoyo presentaba la actividad en una diapositiva, en donde contaban el número de objetos y lo relacionaban con su respectivo número, el 25% utilizaba la plataforma Educaplay donde consistía en buscar las parejas.

“*Juegos con material concreto*”, esta estrategia se observó que el 25% implementa a través de cosas fáciles de encontrar en casa como: cajas de huevos, pinzas, semillas, adhesivos; mediante diferente material, como los niños aprendían a contar hasta el número 100, debían tener en casa semillas y una botella plástica, usando la pinza motora introducían las semillas y así hasta llegar al número planteado, el 25% utilizó semillas de arroz para aprender el número 80 y los niños tenían que rellenar el número, el 25% utilizó una cartulina para formar un cubo, donde sumaban y colocaban la respuesta, después de haber sumado todo, recortaron y pegaron las pestañas y así dar forma a su cubo, el 25% solicitaba que la hoja de trabajo, y debían colorear todos los números pares que encontraban con lápices de color, el 25% aplica la estrategias de usar “*cuadros de doble entrada*” y el 50% realizaron la estrategia similar, debido a que los infantes completaran la información y la actividad de LiveWorksheets a observar fue un bingo de emociones (feliz, triste, sorprendido) donde completaron la información de manera vertical y horizontal, en la cual se trabajó su concentración, su imaginación y atención, el 25% utilizó la plataforma LiveWorksheets donde los niños en la parte izquierda tenían la imagen de una mariquita sin puntos y en la parte superior debían colocar el número de puntos según corresponda, el 25% no se observó que usara este tipo de estrategia en los infantes.

Comprensión y Expresión Oral y Escrita.

La mejor manera para poder desarrollar la “*lengua y cultura*” es a través del uso de pictogramas, el 25% de las docentes realizó imágenes mediante el uso de PowerPoint, tenían diferentes imágenes y tipo de leyenda conocida y significativa para nuestro país, la

actividad consistía en lo mismo tenían que inventarse una historia y luego de eso las docentes le contaban la historia que era, de esta manera también se evidencio que los niños tenían una imaginación muy loca y única, un docente después de esta actividad les realizado una mini prueba en la plataforma Kahoot para ver si en realidad estaban prestando atención a la historia contada por la docente, el 25% de las docentes realizó esta estrategia mediante el uso físico de las tarjetas con imágenes.

Todas las docentes en "Comunicación Oral" utilizaron diferentes actividades.

El 25% utilizó la dramatización, en la cual hizo que cada uno de los niños se disfrazarán de su personaje favorito y debían decir la frase más conocida de su personaje y de ahí debían actuar, también realizó la actividad de la adivinanza existían niños que no se disfrazaron, pero tenían las imágenes de su personaje, ellos debían ir diciendo características de sus personajes y los demás niños deben adivinar.

El otro 25% utilizo la actividad de la memorización de una canción la cual lo acompañaba con movimientos corporales para que se les haga más fácil recordar a los infantes, el otro restante correspondiente al 25% desarrollo la comunicación oral con la actividad de la bolsa mágica, la docente tenía varios objetos en una bolsa y los niños tenían que ir diciendo qué objeto era, de qué color, para que sirva e inventarse una oración, luego de eso el niño tenía que interpretar lo que dijo en un dibujo y por último el 25% realizó pictogramas que presentó por PowerPoint y el infante debía describir lo que la docente presentaba.

Mediante la "*lectura*" se evidencio que el 50% de las docentes tienen la facilidad de implementar dicha estrategia, debido a que lograron tener la concentración del niño sin ningún problema, el otro 25% realizó esta actividad mediante el uso de material concreto, ella tenía un cuento didáctico, mediante ese iba contando la historia y se veía que el infante ponía atención a lo que la docente decía, luego de eso realizó una pequeña evaluación en la plataforma Quizizz y el 25% restante logra tener la atención de los niños mientras realiza un cuento en la PowerPoint, la cual iba aplastando algún personaje y le llevaba a la siguiente escena, era una presentación muy creativa y divertida para los niños, debido a

que tenía una canción de fondo y eso le llamaba más la atención , el otro 50% no realizaban un cuento de manera creativa solo usaban la plataforma YouTube para que los niños no hicieran bulla.

Como se conoce la “*escritura*” es fundamental para la vida, la cual en esta estrategia las docentes deben tener en claro que el uso de actividades correctas va a formar un aprendizaje significativo en los niños, se notó que todas el 100% desarrollan esta estrategia con su manera de enseñar.

El 100% de las docentes enseñan los fonemas de manera similar, con ayuda de YouTube para que hagan relación los sonidos con el fonema, luego de eso presentan pictogramas que ayuda de manera visual, luego de eso las docentes realizan movimientos con sus dedos y forman la letra que desean enseñar, la docente tres hace el uso de la plataforma educativa y el uso de su libro “*ludiletras*”.

Comprensión y Expresión Artística.

En esta estrategia se usa para poder escuchar música y ver videos es YouTube y de esta estrategia las docentes se han fortalecido para la enseñanza de diferentes contenidos, puesto que es una herramienta digital que llama mucho la atención de los niños, el 100% buscan la actividad correcta para que el niño vaya creando su aprendizaje y realice las actividades de pintar, dibujar y tocar instrumento, sin embargo la docente tres utiliza instrumentos físicos para poder realizar diferentes sonidos y los infantes conozcan y lo relacionen con el instrumento, también realiza dibujos y actividades artísticas en los libros de la escuela, la cual pide que realicen algunos dibujos espontáneos es decir tengan imaginación y creatividad al momento de crear, que ellos den un significado y lo relacionen con el mundo que lo rodea.

Expresión Corporal

Se observó que el 0% aplicó en sus clases temas como la espontaneidad en la vivencia corporal y tampoco la producción simbólica.

El 100% realizan actividades lúdicas, una de ellas al finalizar las clases realiza el juego de "El Rey manda" y pide a los niños traer diferentes objetos como: pinza, lápiz, zapato izquierdo. etc. El 50% al iniciar su clase coloca la canción de "Cabeza, hombros, rodillas y pies" logrando que los niños interactúen y puedan divertirse. El 25% inicia su clase con la canción de "Soy una taza" permitiendo a los niños mover su cuerpo y activar su mente. Finalmente, la docente cuatro para enseñar el tema de los oficios de una costurera, opta por usar el juego de "Simón dice" nombrando cada uno de los materiales que se necesitan, entre ellos están: lápiz, hilo, regla, tijeras, etc.

Se observó mediante la aplicación de los diferentes instrumentos para la recolección de datos y algunos anexos extras que las docentes nos facilitaron para poder tener una idea más clara, los cuales fueron presentados por las mismas mediante una reunión en la plataforma Meet. Debido a que no tenían la autorización de los padres para que los niños aparecieran en este documento como parte de anexos.

Análisis Categoría Aprendizaje Significativo.

Ausubel (1963) plantea que el aprendizaje significativo es un aspecto relevante en la cognición del aprendiz, menciona los tipos de aprendizaje: representacional, de conceptos, de proposiciones y algunas condiciones que son: significatividad lógica, psicológica y actividad del sujeto, dando paso a que los estudiantes fortalezcan sus habilidades y capacidades.

El 50% de las docentes investigadas consideran que se produjo un aprendizaje de conceptos al momento que los aprendices realizan diferentes "*preguntas*" que se aprendió en la hora clase logrando retener la información, este tipo de aprendizaje se da mediante la formación y asimilación de los conceptos, incrementando un nuevo vocabulario, mientras que el 50% restante de las docentes no consideran necesario este tipo de aprendizaje.

El 25% de las docentes observadas realizan "*proyectos*" dando una significatividad lógica en los niños, debido a que de tal manera se va incorporando todo lo aprendido en cada unidad, por otra parte, el 75% no realizan los proyectos.

Por otra parte Edo, Blanch y Antón (2016) explican que el aprendizaje cooperativo es un método de aprendizaje donde los estudiantes comparten ideas, generando hacia ellos nuevos conocimientos que pueden agrupar para obtener un mejor proceso de información, donde el aprendizaje inicia por las instrucciones de la educadora, a través de la lectura según los autores mencionados que existen juegos para lograr un aprendizaje significativo: de participación, conceptualizar la comunicación, interacción amistosa, la cooperación y de ficción y creación.

El 75% de las docentes investigadas mencionan que es apropiado el acompañamiento del representante para que el niño cree un aprendizaje significativo, según los autores la participación como juego es muy relevante porque mediante las actividades que se realizan al momento de inicio se logra moldear entes sociales, colaborativos y participativos. El 25% no aplica la participación entre *“representante y representado”*.

Haciendo relación con lo mencionado por los autores las *“actividades grupales”* ayudan a la conceptualización de la comunicación, debido a que es un medio en el cual los estudiantes dan a conocer sus puntos de vista y de esta manera se relacionan con su entorno social, las respuestas de las docentes para saber con qué frecuencia realizan estas actividades para la creación del aprendizaje significativo fueron el 25% *“a veces”*, 25% *“casi siempre”*, 25% *“siempre”* y el otro 25% *“casi nunca”*.

Análisis categoría Entornos Virtuales.

Olmedo (2018) menciona que existen herramientas digitales relacionadas a la educación fortaleciendo la enseñanza y aprendizaje, que actualmente se conocen como entornos virtuales, en la cual, los estudiantes puedan desarrollar varias actividades que la docente proporcione, el autor menciona algunos puntos importantes en los entornos virtuales los cuales son; aulas virtuales, plataformas de software libre y propio, recursos propios.

El 75% las docentes investigadas no han logrado familiarizarse con las plataformas de software libre *“Quizizz, Educaplay, Kahoot”* que en la actualidad son las más conocidas

porque permiten interactuar de manera creativa y modificar de acuerdo al interés del docente, de tal manera que el 25% restante hace el uso de estas plataformas frecuentemente. Existe otra plataforma de software libre que es *"LiverWorkSheet"*, la cual es utilizada por el 50% de las docentes.

La plataforma de software libre y el aula virtual es Zoom la cual es utilizada por el 100% de las docentes siendo así si medio de comunicación y el aula mediante el cual imparte clases y fortalecen el aprendizaje del infante.

El 75% de las docentes no hacen uso frecuente de plataformas digitales en los infantes, por razones desconocidas, pero si tratan de que la información sea concreta, coherente y de utilidad, es por ello, que el 50% de las docentes investigadas hace uso de los recursos propios del entorno virtual como *"herramienta de selección, juegos interactivos, videos, diapositivas"*, de esta manera de evitar que el niño pierda el interés, el otro 25% hace uso de plataformas de software propios los cuales son los *"libros que la institución"*, para que puedan completar la información y el 25% restante realizan sus actividades mediante las plataformas de software libre *"videos o juegos interactivos en la web"*.

El autor hace mención sobre las aulas virtuales las cuales son los medios mediante cuales se imparten las clases a través de las diferentes plataformas y recursos utilizados en esta modalidad las cuales permite una interacción en clases más dinámica y que se pueda asimilar la información de una manera adecuada, cada docente tiene su metodología. Los estudiantes al estar en un medio virtual necesitan estar en contacto con la guía y cabe recalcar que la experiencia que tenga cada docente podrá desempeñar un aprendizaje significativo en el aprendiz, el 100% de las docentes investigadas usan medios audiovisuales como *"diapositivas"* y plataformas de software libre como *"cuentos de la web y YouTube"*, por otra parte, el otro 25% plataformas de software propios como la *"plataforma de la escuela"*.

Olmedo menciona que existen recursos propios del entorno virtual donde se utilizan

materiales o medios para desarrollar contenidos nuevos, las docentes creen que el 50% de las docentes investigadas utilizan *“plataformas virtuales”* en las que pueden desarrollar un conocimiento y otro 25% utiliza *“actividades que promuevan la recreación a través de la virtualidad”*, finalmente, el 25% utiliza *“videos musicales”* que permiten al niño permanecer atento al tema de clase y además de los *“juegos en la web”* son utilizado por el 100% de las docentes siendo la forma dinámica y rápida de moldear al niño .

Análisis Categoría Característica De Los Niños.

Estilos de aprendizaje.

La mejor manera de obtener información es cuando el infante está en condiciones de aprender, dado que no todos los infantes asimilan el contenido de la misma manera que otros, debido a que cada quien percibe el mundo, según su forma de pensar, emitir juicios y adquirir valores acerca de experiencias.

Su principal característica es poner en práctica sus ideas, teoría y técnica para descubrir la funcionalidad de cada cosa. Las principales tareas que realizan son funcionales y prácticas, tomando sus propias decisiones. Se puede identificar varios tipos de aprendizajes los cuales se abrevian en VAK, debido a que de esta manera logran captar la información de diferentes maneras, su conocimiento puede ser complementado a través de canales de percepción; visual, auditivo y kinestésico. Alonso, et.al (2007, p.70)

Visual: “tienen la capacidad de pensar en imágenes y capturar rápidamente mucha información. También puede hacer una mejor abstracción y planificación que los siguientes estilos: Aprenden leyendo y presentando imágenes” Alonso, et.al (2007, p.40).

Auditivo: los sujetos que usaban el canal auditivo con regularidad aprendían mejor cuando recibían explicaciones verbales y cuando podían hablar o explicar cierta información a los demás, estos estudiantes no pudieron olvidar la palabra porque no sabían cómo era la oración, además, los conceptos abstractos no se pueden vincular tan fácilmente como los conceptos visuales. Alonso, et.al (2007, p.70)

Kinestésico: estos son temas que se pueden aprender a través de las emociones y la práctica de los movimientos corporales. Este sistema es mucho más lento que el anterior porque el cuerpo va reconociendo a cada una de sus partes, de esta manera los infantes necesitan más tiempo que los otros, porque tienen diferentes métodos de aprendizaje.

Alonso, et.al (2007, p.70)

Dentro del proceso de formación de los estudiantes, el docente es un agente activo, estableciendo diferentes estrategias didácticas para dar a conocer un tema, presentando diferentes actividades, metodologías, técnicas, etc. Reconociendo los diferentes estilos de aprendizaje dentro y fuera del aula, permitiendo a los infantes aprender y procesar la información.

Necesidad Educativas Especiales.

Asociadas a la discapacidad: el Ministerio de Educación (2016) manifiesta que “Pueden acompañar a una persona durante toda la vida y afectar el cuerpo humano y pueden afectar el movimiento, la comunicación o los procesos” (p.15).

No asociadas a la discapacidad: son requisitos de tratamiento diferentes para los estudiantes con oportunidades de aprendizaje limitadas y, por lo tanto, requieren una variedad de estrategias de enseñanza y aprendizaje y apoyo en toda la escuela. (Ministerio de Educación, 2016, pp.1)

Grupo 3

Análisis Categoría Estrategias Didácticas.

La docente utiliza pictogramas en el aula de la clase para generar aprendizajes significativos su respuesta es que si cumple, lo cual se ha podido corroborar en una clase en la cual la docente hace uso de pictogramas con el afán de contar un cuento a sus niños, la docente menciona que la utilización de pictogramas en su clase es muy común porque de esta forma los niños aprenden con más facilidad, además de que pueden retener los conocimientos, lo mismo que podemos relacionar con el autor Diaz (1998) la estrategia

didáctica propuesta por la docente en su clase es un medio útil para lograr aprendizajes significativos en los niños

Al continuar con la observación hemos podido darnos cuenta que todas las docentes permiten que sus niños realicen preguntas acerca del tema propuesto, interrogantes a los cuales las docentes solventa las dudas, motivo por el cual las docentes si cumplen con este ítem, podemos relacionarlo con lo que menciona (Diaz, C. & Campusano K,2017) A partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje”

La docente 1 la Institución 1 acerca de las estrategias que la docente utiliza en su clase es conocer si utilizan el método de tomar lista a lo cual hemos obtenido como respuesta en la lista de cotejo por parte de la mayoría de las docentes que sí cumplen con este ítem, y la docente 2 de la Institución 1 a mencionado que no suele utilizar este método debido a que el tiempo es limitado y dicho suceso le resta tiempo importante con sus niños, para lo cual pide a los mismos que registren su asistencia en el chat.

Las docentes de estas Instituciones suelen felicitar a sus niños cuando alcanzan logros en su aprendizaje, ellas mencionan que esto motiva a los niños a continuar aprendiendo y aún más cuando logran recordar clases que han sido dadas en ocasiones anteriores, además estas proponen actividades mediante el método cooperativo, a través de juegos iniciales, dicho esto podemos decir que las docentes 1, 2, 3 si cumplen con estos ítems al incentivar a los niños a aprender mediante una organización de clase y un trabajo conjunto entre ellos, para que de esta manera el aprendizaje tenga mayor significancia al realizar un trabajo conjunto, es así que citaremos a Ferreiro (2012) El aprendizaje cooperativo, puntualiza que para aprender significativamente son necesarios momentos de interacción.

Debido a la nueva educación dada por la pandemia no se utiliza rincones de aprendizaje como lo menciona la teoría de Montessori, las docentes 1, 2,y 4 comentan que

esta situación es muy difícil que se dé en cada uno de los hogares de los niños puesto que no todos cuentan con espacio específico para realizar sus actividades, con lo que este ítem se daría por no cumplido, para continuar hemos preguntado si las docentes 1,2,3 y 4 aplican algún método basado en proyectos para obtener aprendizajes significativos a lo cual las docentes contestan en positivo dado que algunas mencionan que su principal proyecto es la dactilopintura, esto fascina a los niños y se puede trabajar desde casa, permitiendo integrar lo que la docente explica en clase y con lo que a los niños les entusiasma realizar, debido a esto podemos mencionar a Sánchez,(2005)El cual dice que El aprendizaje supone para el alumno la necesidad de poder integrar en su estructura de pensamiento los br significados, representaciones y emociones, haciéndolo propio.

Para finalizar se ha creado las interrogantes de conocer si las docentes utilizan títeres, cuentos sean estos físicos o virtuales con el objetivo de generar interés a los niños y con dicho material logrando que los niños participen activamente, ítems a los cuales las docentes han contestado positivamente e inclusive esto pudo ser corroborado al poder observar cómo una docente utilizó el cuento de la caperucita roja en su clase y los niños demostraban interés al observar dicho cuento, es así que podemos mencionar a Orozco Alvarado (2016), quien afirma que “las estrategias de enseñanza o estrategias didácticas están estrechamente vinculadas con los métodos.

Por otra parte, tras la aplicación de la entrevista a las docentes, referente al concepto de estrategias de aprendizaje, las docentes “A” respondió lo siguiente: son todas aquellas actividades que planificó con el objetivo de que el estudiante logre un aprendizaje significativo. En este sentido, Gallego y Salvador (2002), hacen referencia que las estrategias didácticas son actividades estructuradas en las que se hacen reales los objetivos y contenidos. Por lo tanto, en este caso se relaciona tanto la teoría como el quehacer docente.

Mientras que las docentes "B" respondieron a la misma interrogante, que las estrategias didácticas son las herramientas que nos permiten guiar un aprendizaje significativo.

En relación a lo mencionado, Ferreiro (2012) puntualiza que las estrategias constituyen herramientas de mediación entre el sujeto que aprende y el contenido de enseñanza que el docente emplea. En este sentido, se puede encontrar una estrecha cohesión entre el concepto y la práctica de la docente "B".

De la misma manera, al preguntarles a las docentes cuáles son las estrategias didácticas que las docentes emplean para el aprendizaje significativo, las docentes "A" respondieron: Usamos la retroalimentación, preguntas y respuestas y el aprendizaje colaborativo. Por ello, el realizar preguntas y retroalimentación como estrategias didácticas permiten un aprendizaje significativo en los estudiantes, esto amparados en lo que menciona el autor. Sin embargo, el accionar docente menciona que realizan un trabajo colaborativo, en este sentido, Tebar no lo menciona, pero este factor merece ser resaltado, puesto que, saltan a luz estos detalles donde se evidencia que la teoría es flexible y puede ser adaptada a los requerimientos y necesidades de la población.

Por el contrario, las docentes "B", respondieron que ellas usan estrategias como: el cuento, las canciones, los pictogramas, videos y actividades de dactilopintura. Referente a lo mencionado, no se encuentra un concepto que se relacione específicamente con el quehacer docente. Sin embargo, hemos asociado las respuestas con lo que menciona Tobón (2010). Y las respuestas que recibimos cumplen con lo expuesto por el autor.

Análisis Categoría Aprendizaje Significativo.

De la misma manera, tras la elaboración y aplicación de una entrevista guiada a docentes se han identificado, que para dichas profesionales el aprendizaje significativo va de la mano con las estrategias de aprendizaje. En tal virtud, una de las estrategias didácticas más utilizadas para promover un aprendizaje significativo, según las docentes de

la UESMB y de la escuela Ciudad de Tulcán, es el aprendizaje colaborativo, ya que los estudiantes deben interactuar y colaborar para la construcción del aprendizaje. En referencia a lo mencionado, Ausubel, D. (1983) nombra tres componentes que se deben tomar en cuenta en el proceso de aprendizaje y entre los cuales se encuentra el entramado social, por lo tanto, el trabajo colaborativo entre pares es una estrategia que, amparada en la teoría de Ausubel, permite un aprendizaje significativo en los alumnos de preparatoria.

Para lo cual podemos mencionar que la misma pregunta aplicada en docentes de otras escuelas, aliadas a esta investigación permiten conocer que para producir un aprendizaje por descubrimiento o a través de experiencias donde el niño aprenda haciendo tal de tal manera que lo podemos comparar con lo que menciona (Ausubel 1963).

De igual manera, las docentes usan diversas estrategias para el aprendizaje significativo en sus estudiantes, por lo mismo, la docente recurre al uso de preguntas que se emplean durante el desarrollo de la clase y la retroalimentación de las actividades realizadas. En este sentido, Mora, (2010) relaciona la memoria con el aprendizaje significativo y menciona que las tareas de: clasificar, codificar, almacenar y recuperar información son resultados propios del aprendizaje significativo, por lo tanto, el realizar actividades de retroalimentación y preguntas son estrategias que corroboran o desmienten el aprendizaje en el niño de 5 y 6 años.

Por otro lado, en este apartado otras docentes mencionan a esta interrogante que utilizan el arte y el juego como una estrategia para alcanzar el aprendizaje significativo para lo cual menciona Parra y Keila (2010) que las estrategias son actividades o procesos que el profesor y el alumno utiliza en el proceso de aprender

En el siguiente apartado al preguntar por la importancia de relacionar los contenidos o aprendizaje con un hecho real y las actividades que propician este hecho, se obtuvieron respuestas, como: que, debido al tiempo pandémico vivido, se utiliza todo tipo de herramientas virtuales como: Educaplay, Liveworksheets, pero también concretas que los

niños tengan en su casa para que también les sea posible tocarlas y crear sus propias experiencias en su mismo entorno. En este sentido, Trilce, (2003) relaciona al aprendizaje significativo con la interacción especial entre el material o contenido a aprender y la predisposición subjetiva del estudiante, Por lo tanto, el quehacer docente de procurar actividades donde el niño relacione el contenido con algo conocido para él y de esta manera fomentar el aprendizaje significativo en los infantes se encuentra estrechamente relacionado con el enunciado de Trilce.

Es entonces que podemos comprobar que no todas las docentes utilizan estos medios para propiciar un aprendizaje significativo en sus estudiantes y estos pueden variar de acuerdo a lo que la docente crea conveniente utilizar en su clase por ejemplo actividades recreativas o de experimentación para lo cual podemos mencionar a Ausubel

Análisis categoría Entornos Virtuales.

Continuando con la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se usaron fichas de observación para obtener la mayor cantidad de información y nutrir a la investigación.

En este sentido, al asistir como observador a las clases virtuales, se pudo evidenciar que referente a la frecuencia con la que el infante presenta una participación activa para crear un aprendizaje significativo, las docentes obtuvieron valoraciones diferentes, una obtuvo el valor de 3, que se refiere a “a veces” y la otra alcanzó 5, que es “siempre”. Obtuvieron estos resultados, porque a veces que se ingresó a clases, existían factores como: mala conexión a internet, distractores, sonidos externos, atrasos de las actividades, falta de los recursos requeridos por la docente, etc. Además, la docente que obtuvo una puntuación de 3, no permite mucha interacción, puesto que este era un factor de indisciplina virtual. Sin embargo, una participación activa es parte de la predisposición del infante, tal como lo nombra Trilce, (2003), dado que de esta manera se puede evaluar mediante la observación si el infante logra un aprendizaje significativo.

En referencia al mismo autor, al calificar a las docentes en el ítem, en qué medida el infante demuestra interés por un tema nuevo, manifestando su presencia mediante preguntas. Se obtuvieron los mismos resultados, puesto que sucedió lo explicado anteriormente.

Al igual que en el apartado de, en qué medida el niño debe estar motivado en la escuela con el fin de adquirir un nuevo conocimiento mediante sus experiencias.

Análisis Categoría Característica De Los Niños.

En este instrumento en particular se pueden observar claras diferencias entre el quehacer docente para propiciar un aprendizaje significativo y aprendizajes propios para su edad y los que se encuentran establecidos en el currículo.

Desde la perspectiva de la lista de cotejos, los resultados son similares entre las docentes. Puesto que, aparentemente cumplen con los parámetros que fueron descritos en el documento, y en este sentido los ítems referentes al aprendizaje significativo y el accionar docente, reflejan lo expuesto por Ausubel, Novak y Hanesian (1983).

De la misma manera al comparar con las respuestas de las otras docentes participantes en el proceso investigativo nos podemos dar cuenta que se da un porcentaje de similitud entre docentes, arrojando como resultado formas parecidas de crear aprendizajes con significancia en sus alumnos y la predisposición de los mismos para aprender para o cual podemos mencionar a Gowin (1981).

Capítulo V

Conclusiones Y Recomendaciones

5.1 CONCLUSIONES

- Las estrategias didácticas se clasifican en las de enseñanza y aprendizaje, las cuales son empleadas por las Docentes con la finalidad de estimular el desarrollo integral de los niños y que las clases sean más dinámicas y activas. En bases a los resultados obtenidos, se puede concluir que las docentes del nivel de preparatoria utilizan las siguientes estrategias de enseñanza: juegos interactivos, los puzles, el juego, trabajo colaborativo, mímica, resolución de problemas y las cartillas están dirigidas para los niños de 5 a 6 años con la finalidad de promover la construcción de su propio conocimiento. Cabe recalcar que las docentes también utilizan otras estrategias como diapositivas, YouTube, herramientas educativas que son de fácil acceso y de utilidad sin embargo no propician un aprendizaje significativo en los niños porque no permite la interacción de la docente con el alumno. Por tanto, se requiere el uso de estrategias innovadoras que impulse la construcción de nuevos conocimientos en los infantes.
- Las estrategias didácticas que generan un aprendizaje significativo en niños de 5 a 6 años son: el método proyectos, el juego de roles, el método de situaciones o casos y los juegos interactivos debido a que son actividades que las docentes las pueden adaptar a la modalidad virtual permitiendo que el niño sea el protagonista en su proceso de aprendizaje y fortalecen la capacidad cognitiva de organización y relación de la información para que el niño pueda construir un nuevo conocimiento. Conforme a los datos obtenidos se puede deducir que cuatro docentes realizan actividades que permiten la participación activa de los niños donde pueden explorar, indagar, reflexionar, experimentar y expresar sus sentimientos, emociones e ideas facilitando la construcción de nuevos saberes mientras que dos docentes no logran captar el interés ni la intervención de los infantes en el aula.

- Las estrategias didácticas que aplican las Docentes en los entornos virtuales y generan un aprendizaje significativo son: el juego (lotería, cambia palabras, números), los puzles, las cartillas, el trabajo colaborativo y experimentos puesto que son actividades que permiten estimular su desarrollo cognitivo, motriz y emocional, promueven una enseñanza más activa, dinámica y participativa. Es importante enfatizar que existen estrategias específicas para los entornos virtuales como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y gamificación puesto que son actividades innovadoras que permiten estimular las habilidades, destrezas y competencias de los niños.
- En base a los resultados obtenidos se establece como propuesta realizar una guía de estrategias didácticas para generar un aprendizaje significativo en los entornos virtuales para los niños de 5 a 6 años. Es importante tomar en cuenta las características de los niños, los estilos de aprendizaje para la creación de las actividades puesto que se encuentran en la etapa preoperacional y tienen un pensamiento egocéntrico que no le permite comprender aspectos de su realidad. Por ende, las actividades serán enfocadas al juego de roles, método proyectos, los juegos interactivos y las cartillas pues son alternativas que le permite al docente captar la atención e interés y la de misma manera le facilita al niño explorar, experimentar e interactuar siendo el constructor de su propio aprendizaje.

5.3 RECOMENDACIONES

Grupo 1

- Todas las docentes que fueron investigadas tienen conocimientos sobre las estrategias didácticas y su aplicación en niños de 5 a 6 años, utilizan con frecuencia estrategias de enseñanza relacionadas con lo auditivo, audiovisuales y manipulativos, con lo cual, los educandos logran el desarrollo de un aprendizaje significativo, entonces se produce un nuevo aprendizaje que se relaciona no de una forma arbitraria sino de una manera sustantiva el conocimiento, con lo que el niño

llega a conocer los nuevos contenidos. Los aprendizajes noveles deben relacionarse con las ideas relevantes ya aprendidas para facilitar la adquisición de otros conocimientos de forma significativa, esto se logra cuando se tiene claridad en la estructura cognitiva y, por tanto, se consigue la retención del nuevo conocimiento. Las estrategias son utilizadas de forma acertada en la mayoría de ámbitos de aprendizaje y aprovechadas por los niños totalmente.

- Las docentes hacen uso de diferentes estrategias como preguntas guiadas, existen medios que ayudan a las estrategias didácticas los cuales son manipulativos: el cuento físico, hoja de trabajo, pictograma, rompecabezas, libros de la institución y títeres, estos materiales pueden ser del entorno o simbólicos; audiovisuales: cuentos virtuales, videos, diapositivas, actividades de arrastre, de selección, juegos de memoria actividades recreativas con música y medios auditivos sonidos onomatopéyicos y medios audiovisuales: imagen fija para mantener a los niños activos se realizan juegos mediante plataformas y juegos dirigidos. Por otra parte la Guía que nos nombra diferentes estrategias las cuales se desarrollan en cada ámbito de aprendizaje en cierta parte son puesta en parte por las docentes de las diferentes instituciones, sin embargo las estrategias que implementan son parecidas o similares a lo que la guía.
- Todas las docentes que fueron investigadas aplican actividades que refuerzan el aprendizaje significativo en el infante, sin embargo no existe una manera clara de saber si la información absorbida es perdurable, estas actividades tratan que los niños tengan una comunicación adecuada, creando entes participativos, autónomos y que velen por su interés propio, una manera en la cual las docentes crean este aprendizaje en los niños es a través del aprendizaje cooperativo el cual se practica mediante varios juegos de grupo. El aprendizaje significativo se crea mediante la conceptualización que realizan mediante preguntas, a través de la significatividad lógica la creación de proyectos, la participación entre representados y

representantes, actividades grupales a través de la conceptualización de la comunicación, juegos colaborativos.

- Los entornos virtuales en este tiempo de pandemia fueron relevantes para los educadores y educandos, tomando en cuenta la manera acertada de desarrollar al estudiante, de tal manera que las docentes se vieron en la necesidad de hacer uso de las TICS, sin embargo, se notó que las docentes no tenían claro cuáles son las plataformas de software libre que ayudan a fomentar el aprendizaje en el infante. Entre el uso que las docentes dieron a los entornos virtuales aparece mediante aulas virtuales: Zoom, plataformas de software libre: YouTube, cuentos de la web, plataformas de software propio: libros y plataformas de la escuela, recursos propios del entorno virtual: juegos de la web, que permitieron adquirir conocimientos logrando mantener a los estudiantes activos y crear un aprendizaje mediante la virtualidad.
- Respecto a las características de los niños es importante reconocer los diferentes estilos de aprendizaje para escoger las estrategias que ayudarán a fortalecer la cognición en el estudiante, se debe identificar correctamente la necesidad educativa de cada uno, de tal manera poder crear oportunidades en las cuales se puedan expresar de manera libre. Las necesidades educativas especiales se han incluido en las instituciones educativas, de tal manera debe considerar que los estudiantes son diferentes en todo sentido y no a todos captan la información de la misma manera.
- Los estilos de aprendizaje son: visual, auditivo y kinestésico mejor conocido como VAK, reconocer cada estilo permite al maestro a implementar correctamente las estrategias de enseñanza que convengan de mejor manera para la creación del aprendizaje en el aprendiz, también se debe reconocer que necesidad especial tiene cada uno de los infantes debido a que existen dos tipos; asociada a la discapacidad: visual, auditiva, física-motriz, mental, autismo, los síndromes (asperger, rett, down, entre otros) y las no asociadas a la discapacidad; dislexia, disgrafía, discalculia,

disortografía, dislexia, TDAH (trastorno de atención e hiperactividad) y trastornos de comportamiento.

Grupo 2

- En el estudio realizado se pudo evidenciar que las docentes de la costa tienen una idea ambigua sobre el concepto de estrategias didácticas y su tipología por cuanto recomienda a las docentes permanecer en capacitaciones o informadas sobre las estrategias que puede emplear en el aula clases con la finalidad de aportar en el desarrollo integral de los niños.
- Es primordial que las docentes conozcan las características y los diferentes estilos de aprendizaje de cada uno de los niños, pues ellos son los responsables de diseñar y planificar diversas estrategias didácticas que les permitan captar la atención y el interés así mismo que estimulen su creatividad, curiosidad y fortalecer sus capacidades y habilidades propiciando un aprendizaje significativo.
- Es importante que las docentes conozcan y se actualicen de manera permanente sobre el uso de las estrategias didácticas en los entornos virtuales con el objetivo de aplicar diferentes recursos educativos que estimulen y motiven el deseo por aprender generando así un aprendizaje significativo en los niños según el contexto.
- Se recomienda a los docentes tener conocimientos previos sobre el uso de las herramientas educativas y estrategias didácticas que se pueden aplicar en la modalidad virtual para generar un aprendizaje significativo en los niños. Por ende, se realizará una guía de estrategias didácticas que posteriormente se les enviará a las docentes para que las puedan emplear en su aula de clases.

Grupo 3

- Mediante el objetivo específico 1, su propósito es identificar las estrategias instruccionales, sus clasificaciones y tipos a partir de la observación de las estrategias instruccionales utilizadas por los docentes y la búsqueda de una

bibliografía de búsqueda del modelo instruccional de la institución. Por lo mencionado se pudo evidenciar en el transcurso de la investigación que la docente utiliza las estrategias de enseñanza facilitando una mejor comprensión y aprendizaje de los niños.

- Por otra parte, se pudo observar que las estrategias que usan las docentes concuerdan con los parámetros establecidos por el modelo pedagógico de las instituciones educativas, debido a que, no solo acoge la adquisición de conocimientos sino también involucran el manejo y reconocimiento de las emociones, puesto que las docentes consideran un aspecto importante en la mejora del aprendizaje y habilidades de los infantes. Además, las estrategias didácticas usadas por las docentes de manera presencial no son las mismas que en la modalidad virtual e híbrida, puesto que usan la plataforma de Teams para impartir las clases. Adicionalmente, las instituciones educativas cuentan con las plataformas virtuales del ministerio de educación, Classroom y grupos de WhatsApp para enviar las actividades y evidencias de los infantes, puesto que en algunos casos no poseen buena conexión a internet, porque una de las instituciones de la investigación se encuentra ubicada en una zona rural. De la misma manera, las docentes usan recursos virtuales como videos de YouTube, cuentos, experimentos, presentaciones PowerPoint, material didáctico, para captar la atención de los infantes, reforzar contenidos y presentar conocimientos, además de páginas web como Educaplay y Liveworksheets. De igual manera, referente a lo observado se pueden identificar las estrategias didácticas más recurrentes que usan las docentes tales como el mecanismo del trabajo colaborativo, la utilización de materiales como tangibles e intangibles, planificación de actividades para las dos modalidades través del currículo, juego trabajo
- Respondiendo a lo descrito en el objetivo 2, referente a determinar las estrategias didácticas que propicien el aprendizaje significativo en los niños de 5 y 6 años, tras

un proceso de revisión bibliográfica, elaboración, aplicación y análisis de los instrumentos de recolección de datos y la distinción de la viabilidad de las estrategias usadas por las docentes al impartir clases con las que se encuentran descritas en el Currículo de Educación Preparatoria.

- Así pues, las estrategias observadas en la investigación, son el juego, contacto con la naturaleza, títeres, cuentos, plataformas virtuales, preguntas, retroalimentación, actividades grafo plásticas, experimentación y actividades diarias. En este sentido, al considerar que estas estrategias permiten que el infante construya su propio conocimiento, Viera (2003) menciona que el nuevo conocimiento se transforma en un aprendizaje significativo, cuando el alumno va relacionando los anterior con lo recién aprendido. El autor apoya la idea mencionada anteriormente por Ausubel, haciendo hincapié en la idea de la transformación de los nuevos aprendizajes, además, Viera alega que este aprendizaje significativo necesita de la interacción especial el material o contenido a aprender y la predisposición subjetiva del alumno.
- Por lo tanto, se puede decir que los alumnos tienen un conocimiento previo, puesto que las docentes usan la retroalimentación y una ronda de preguntas antes de iniciar las clases para identificar este aprendizaje significativo del que habla Ausubel, afirmando que los estudiantes no llegan con sus mentes en blanco
- Al dar respuesta al objetivo específico # 3 acerca de las estrategias didácticas para el aprendizaje significativo las cuales son propicias para los entornos virtuales hemos determinado a través de la recolección de la información mediante la lista de cotejo, entrevista y ficha de observación que las actividades que se pueden llevar a cabo tanto en la virtualidad como él de manera híbrida son: actividades individuales, actividades donde se emplee plataformas educativas tales como liverwoosheeps, kahoo, la utilización de pictogramas, cuyo objetivo es a través de la planificación generar aprendizajes significativos. Dichas estrategias no son utilizadas por todos

los docentes ya que al realizar el análisis se determinó que dos docentes desconocen del uso de dichas herramientas tecnológicas.

- De esta manera podemos concluir que la utilización de los entornos virtuales de una manera correcta contribuye al aprendizaje significativo de los niños y a que exista una interacción entre los docentes y los niños.

Propuestas

Grupo 1 “Mi Mundo Mágico”



Introducción

La educación de los niños en estos dos últimos años ha trascendido de manera rápida debido a la pandemia, los docentes han tenido que adaptar sus metodologías y actividades para captar la atención de los niños. Es primordial que los docentes incorporen nuevas estrategias didácticas que permitan a los infantes explorar, indagar, experimentar y fortalecer la construcción de su propio conocimiento.

Cabe destacar que el nivel de Preparatoria es un grado educativo que requiere de dedicación y compromiso por parte de los docentes pues son los encargados de brindar a los niños un acompañamiento de calidad y calidez además de potenciar cada una de sus áreas del desarrollo infantil ya que en este nivel es fundamental desarrollar sus habilidades y competencias.

El objetivo de la guía es aportar con distintas estrategias didácticas e innovadoras a los docentes para que puedan emplear en su labor educativa ya sea en la modalidad virtual o presencial con la finalidad de generar aprendizajes significativos en los niños.

La guía se realizó tomando en cuenta los resultados obtenidos de la aplicación de diferentes instrumentos a las docentes. Cabe recalcar que la propuesta tiene un sustento teórico y actividades encaminadas a la aplicación en la modalidad virtual y presencial además son propicias para los niños de 5 a 6 años ya que les permitirá tener aprendizajes duraderos.

Justificación

La presente guía de estrategias didácticas para fomentar el aprendizaje significativo de los niños de preparatoria en la modalidad virtual y presencial está direccionada a las docentes de las instituciones del régimen Costa la cual busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 a 6 años a través de actividades interactivas y motivadoras. Además, las estrategias didácticas y recursos que emplee el docente deben

estar orientadas a la participación activa del infante y a desarrollar sus destrezas, habilidades y capacidades.

Es indispensable que los docentes tengan una visión innovadora y creativa al momento de aplicar las estrategias didácticas pues deben estar siempre a la vanguardia debido a que el mundo cambia de forma acelerada y la educación exige promover alternativas eficaces con la finalidad de satisfacer las demandas educativas que cada vez son más altas.

Objetivo

Facilitar a las docentes una guía de estrategias didácticas que propicien un aprendizaje significativo a los niños de preescolar en los entornos virtuales.

Actividades y Estrategias

Las actividades que se desarrollarán en este apartado están enfocadas al juego de roles, método proyectos y los juegos interactivos. Estas actividades pueden ser utilizadas en el entorno virtual y presencial.

Juego de roles

Martín. (1992), el juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representan roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional, una forma de “llevar la realidad al aula” además en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guión predeterminado.

Actividad Nª 1

Nombre de la actividad: Profesiones

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Ámbito de Convivencia

Materiales: Enlace de actividades

- **Relacionar mosaico :** <https://es.educaplay.com/juego/11599908-identificar-las-profesiones.html>
- **Rueda del azar:** <https://wordwall.net/es/resource/29751971>

Duración: Relacionar mosaico: 4 minutos y la rueda al azar: 5 minutos

Desarrollo de la actividad

- Pedir a los niños que tomen asiento en forma de círculo, se utilizara los recursos como laptop y un InFocus para proyectar la pantalla, luego solicitar que observen las imágenes, después pedir que escuchen detenidamente cada audio e identifiquen el rol que cumple cada profesional Claudia, Pamela, Darío, Javier, Emilia.
- Solicitar a cada niño que de un click en girar la rueda del azar y dependiendo del resultado tendrá que interpretar la profesión que haya salido seleccionada.

Logros a alcanzar:

- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su

entorno.

- Comprender el rol que cumple cada profesional valorando su importancia.
- Identificar cada profesión y la función de cada una de ellas.

Actividad N° 2

Nombre de la actividad: Oficios

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Ámbito de Convivencia

Materiales: Enlace de la actividad

- **Une las correspondencias** <https://wordwall.net/es/resource/29754138>

Duración: Sin límite de tiempo

Desarrollo de la actividad:

- Pedir a los niños que presten atención a las indicaciones, se utilizará la laptop y un InFocus para proyectar la pantalla, luego solicitar que observen las imágenes, después pedir que unan cada uno de los oficios con sus respectivos materiales.
- Solicitar a cada niño que realice una mímica del oficio que más le agrado con la utilización de los materiales correspondientes a las imágenes vistas anteriormente.

Logros a alcanzar:

- Identificar cada oficio con sus respectivos recursos
- Colaborar en la actividad que se desarrollará con la Docente y los compañeros.

Método proyectos

Hernández F. (1986), la función del proyecto de trabajo es la de crear estrategias de organización de los conocimientos basándose en el tratamiento de la información y el establecimiento de relaciones entre los hechos, conceptos y procedimientos que facilitan la adquisición de los conocimientos.

Los proyectos escolares son espacios de aprendizaje interactivos que buscan desarrollar tanto las habilidades cognitivas, como las socioemocionales, es decir, contribuir al desarrollo integral del estudiante como lo establece la Constitución en el Art. 27, y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en el Art. 2; literal x; y en el Art. 7; literal b.

Actividad N° 3

Nombre de la actividad: Guía turística de la comunidad con testimonios de abuelos.

Ámbito de desarrollo: Convivencia

Objetivo de aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

Materiales:

- Libreta de apuntes
- Fotografías
- Recortes de periódico
- Tijera
- Goma.

Desarrollo de la actividad: Responda las siguientes preguntas para tu investigación

- ¿Qué vamos a hacer?
- ¿Con quiénes contamos?
- ¿Cuándo lo vamos a hacer?
- ¿En dónde obtengo información?

Duración: 2 semanas (investigación) y 5 min Juego de Gamificación

Link de la actividad: <https://wordwall.net/es/resource/29829257>

Logros alcanzar:

- El niño identifica el rol de cada una de las personas de su entorno inmediato y comprende su importancia.

Actividad Nª 4

Nombre de la actividad: Balón con material reciclado

Ámbito de desarrollo: Relación con el medio natural y cultural

Materiales:

- Hojas recicladas o papel periódico
- Cinta adhesiva.

Desarrollo de la actividad: Responda las siguientes preguntas para tu investigación:

- ¿Qué vamos a hacer?
- ¿Con qué lo vamos a hacer?
- ¿Con quiénes contamos?
- ¿Cuándo lo vamos a hacer?
- ¿En dónde obtengo información?

Duración: 2 semanas (investigación) y 5 min de juego de gamificación

Link de la actividad: <https://wordwall.net/es/resource/29831553>

Logros alcanzar:

- El niño pone en práctica acciones de respeto y cuidado con el medio ambiente.

Gamificación

Es una estrategia muy beneficiosa, que se utiliza actualmente en el ámbito educativo pues su mecánica se basa en la utilización de diversos juegos con la finalidad de motivar y captar la atención de los niños al momento de aprender (Ortiz, Jordan & Agredal, 2018). Además, favorece a la adquisición de nuevos contenidos, que participen en clase activamente y mejora las habilidades psicomotrices del niño.

Actividad Nª 5

Nombre de la actividad: Buscando su doble

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

Materiales:

- Programa tecnológico: Genially

Duración: El tiempo que requiera el niño

Desarrollo de la actividad:

- La docente presentará el juego de los animales por medio del genieally , en donde el niño debe buscar el animal ya sea domésticos o silvestres que está repetido.

Link de la actividad: <https://view.genial.ly/622a8898f552c700187c5ccf/interactive-content-juego-dobles-animales>

Logros a alcanzar:

- El niño logra identificar los animales domésticos y silvestres en la actividad presentada.
- El niño reconoce los animales de su localidad ya sean domésticos o silvestres.

Actividad Nª 6

Nombre de la actividad: Mi casita

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultura

Materiales:

Programa tecnológico: Genially

Duración: 15 minutos

Desarrollo de la actividad:

- La docente presentará al niño una casa mediante genally la cual estará dividida en 4 partes que son: el dormitorio, el baño, la cocina y la sala en donde el niño deberá colocar en cada dependencia los objetos que correspondan.

Link de la actividad:

<https://view.genial.ly/622a9f240460c500129cd7c5/interactive-content-juego-partes-de-la-casa>

Logros a alcanzar:

- El niño reconoce las dependencias de la vivienda y la función que desempeñan.
- El niño describe las partes de la casa en base al juego presentado.

Grupo 2 “Guía de actividades pedagógicas.”

**Guía de actividades pedagógicas para
desarrollar el aprendizaje significativo a
través de las modalidades semipresencial
y virtual a niños de 5 a 6 años de edad**



Introducción

En la presente “Guía de actividades pedagógicas para desarrollar el aprendizaje significativo a través de entornos virtuales a niños de 5 a 6 años de edad” tiene como objetivo dar a conocer diferentes actividades que se pueden desarrollar a través de entornos virtuales para que el infante construya un conocimiento a largo plazo con las diferentes herramientas tecnológicas que serán utilizadas. Además, permite resaltar la importancia que tiene el diseño y la disponibilidad de los recursos que involucren procesos de aprendizajes direccionados al desenvolvimiento social del infante.

Esta guía contiene actividades en modalidad tanto virtual como presencial, cada una con el nombre, se explica la forma de aplicación, el tiempo que dura y los recursos que se necesita.

Justificación

Al obtener los resultados de la investigación sobre las estrategias aplicadas por las cuatro docentes de preparatoria de las instituciones educativas objeto de estudio, se decidió realizar una Guía de actividades que pueden ser aplicadas en el desarrollo de contenidos que tiene la planificación micro curricular, tomando en cuenta el contenido que se vaya a enseñar. Es por ello, que se plantean actividades que provoquen aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años, generando motivación, participación, diversión e interés por aprender.

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica de actividades en modalidad virtual y presencial, la misma que servirá de apoyo a las docentes de preparatoria, para fomentar un aprendizaje significativo dependiendo de las necesidades educativas y estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

Tabla 4.

Actividades con material concreto Modalidad Presencial

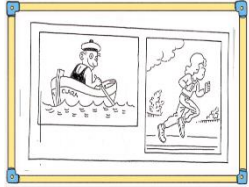


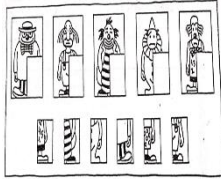
Actividades con material concreto Modalidad Presencial						
Actividad	Ámbito de aprendizaje	Nombre de la actividad	Recursos	Tiempo	Desarrollo	Gráfico
1	Lenguaje	¿Qué soy?	Diapositiva de la imagen a blanco y negro.	5-10 min	-Mostramos una lámina al niño y se le hace varias preguntas como: - «¿Este dibujo representa un barco, una vaca o un avión?» - «Esta niña ¿Anda, corre, va a caer o se levanta?»	
2	Lógico matemático	Ayuda a caperucita	-Hoja impresa en blanco y negro tamaño A4. -Pinturas de colores.	15 a 20 min	-Mientras Caperucita roja va por el bosque a casa de la abuelita, es saludada por 6 animales desde su escondrijo e, incluso, por el lobo. -Descúbrelos y píntalos de colores diferentes.	
3	Lenguaje	Encuentra el sonido	Hoja impresa en blanco y negro tamaño A4 -Pinturas de colores.	15 a 20 min	-Pinta con amarillo todos los objetos del dibujo en cuyo nombre se oiga el sonido /t/. -Con azul, aquellos en los cuales se oiga el sonido/d/. -Con verde, aquellos en los que se oigan ambos sonidos.	
4	Educación Física	Amarillo, azul y rojo	Parlante.	20-25 min	-Tres hileras de niños, cada una de ellas tiene un nombre: amarillo, azul y rojo. Si la maestra dice « rojo», por ejemplo, los de esa fila se agachan. Al decir otro color, la fila correspondiente si hago está también. -Cuándo digan « rojo.» nuevamente, los agachados « rojo» se levantarán. Y así sucesivamente. Si pronuncia el mismo color dos veces, los niños no se mueven.	
5	Lógico matemático	Ayuda al payaso	Hoja impresa en blanco y negro, tamaño A4 y lápiz.	10 a 15 min	-Todos estos payasos en su pierna izquierda. Debajo de ellos están todas amontonadas, sin que sepan a cuál corresponde. ¿Sabrías contarlas y, con un buen cirujano curar su mal? Es mayor el número de piernas que los payasos.	

Tabla 5.

Actividades con material concreto Modalidad Virtual

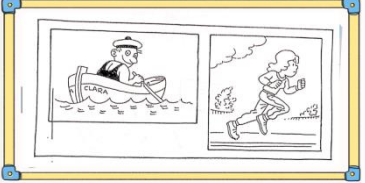







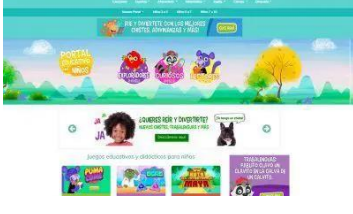





Actividades con material concreto Modalidad Virtual							
Actividad	Ámbito de aprendizaje	Nombre de la actividad	Materiales	Nombre de la plataforma	Tiempo	Desarrollo de la actividad	Gráfico
1	Lenguaje	¿Qué soy?	Diapositiva de la imagen a blanco y negro.	PowerPoint, Genially, Word y Canva	5 a 10 min	-Mostramos una lámina al niño y se le hace varias preguntas como: - «¿Este dibujo representa un barco, una vaca o un avión?» - «Esta niña ¿Anda, corre, va a caer o se levanta?»	
2	Lógico matemático	Ayuda a Caperucita	Diapositiva de la imagen a blanco y negro.	PowerPoint, Genially, Word y Canva	15 a 20 min	-Mientras Caperucita roja va por el bosque a casa de la abuelita, es saludada por 6 animales desde su escondrijo e, incluso, por el lobo. -Descúbrelos y pintados de colores diferentes.	
3	Lenguaje	Encuentra el sonido	Diapositiva de la imagen a blanco y negro.	PowerPoint, Genially, Word y Canva	15 a 20 min	-Pinta con amarillo todos los objetos del dibujo en cuyo nombre se oiga el sonido /t/. -Con azul, aquellos en los cuales se oiga el sonido/d/. -Con verde, aquellos en los que se oigan ambos sonidos.	
4	Educación Física	Amarillo, azul y rojo	Pañuelos de color amarillo, azul y rojo	Zoom, Meet, Microsoft Teams.	20 a 25 min	-Tres hileras de niños, cada una de ellas tiene un nombre: amarillo, azul y rojo. Si la maestra dice «rojo», por ejemplo, los de esa fila se agachan. Al decir otro color, la fila correspondiente si hago está también. -Cuándo digan «rojo.» nuevamente, los agachados «rojo» se levantarán. Y así sucesivamente. Sí pronuncia el mismo color dos veces, los niños no se mueven.	

Tabla 6.

Herramientas virtuales para realizar actividades con los infantes

Herramientas virtuales para realizar actividades con los infantes			
Pataforma	Enlace	Concepto	Gráfico
StoryJumper	https://www.storyjumper.com/	Es una aplicación web muy interesante para trabajar la creatividad de nuestros alumnos. Con esta aplicación podemos crear libros digitales ilustrados que después podemos compartir mediante enlace para que otros puedan leerlos.	
Genially	https://genial.ly/es/	Creación de una plantilla tipo PowerPoint en diferentes presentaciones y permite proporcionar aprendizaje creativo sobre el tema que se desea enseñar.	
IXL Learning	https://la.ixl.com/?partner=google&campaign=71589568&adGroup=129630700247&gclid=CjwKCAiAl-6PBhBCEiwAc2GOVLXzF1L72ZQvIMY7cpNb886RCc9tP6WWLO4nwzQmt9FGzLCB9LpPYxoCbNcQAvD_BwE	En IXL es una plataforma en la cual se puede trabajar varios temas el cual proporciona una experiencia de aprendizaje en el infante.	
Pipoclub	http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/index.html	Este sitio contiene juegos para estudiantes de 0 a 12 años que trabajan en temas como matemáticas, geografía, música o inglés. Entre las habilidades que se adquieren se encuentran la comprensión lectora, la agudeza visual o visión amplia.	

Árbol ABC	https://arbolabc.com/	Diseñado para apoyar el aprendizaje lúdico en niños de 3 a 10 años, incluye ejercicios basados en teorías de inteligencia múltiple. Los estudiantes pueden participar y reforzar su conocimiento a través de rompecabezas, bromas, lectura interactiva y juegos.	
VersoApp	https://v2.versoapp.com/	Es un programa integral que se enfoca en involucrar a los estudiantes en el aprendizaje a través del uso de la tecnología. Se utiliza en aplicaciones de tabletas con una variedad de funciones para planificar, colaborar y brindar información y experiencia de apoyo en todos los entrenamientos y entrenamientos.	
Smile Learn	https://smileandlearn.com/	Es un resumen de aplicaciones desarrolladas por profesores y educadores con fines educativos. Smile and Learn es una biblioteca de más de 30 historias y juegos interactivos que los niños pueden usar para explorar contenido de una variedad de temas en disciplinas multidisciplinarias, explorando diferentes mundos mientras juegan en ellos. También proporciona un área de seguimiento para monitorear el progreso y la identidad del usuario para crear y administrar un grupo de estudiantes que son ideales para usar en el salón de clases. Disponible para iOS y Android.	
Cristic	http://www.cristic.com/	Cristina Carbonell es la autora de esta página web en la que ha recopilado más de 500 juegos educativos gratuitos que están organizados por cursos (desde Infantil hasta 6° de Primaria) y asignaturas (inglés, Sociales, Naturales, Plástica, Lengua Española, etcétera). Igualmente, el usuario puede ordenar los juegos según cuatro criterios: título, fecha, puntuación y valoración. Este sitio también cuenta con un apartado destinado a docentes en el que reúne multitud de recursos e información sobre cursos como MOOCs o charlas TED.	

Portal de Educación Junta Castilla y León	http://www.educa.jcyl.es/primaria/es	Trae una colección de juegos para estudiantes de primaria, no solo en literatura, ciencia, inglés, sino también en arte, música y cultura física. Los juegos tienen una interfaz llamativa y sus colores brillantes y divertidos personajes llamarán tu atención.	
SuperSaber.com	https://www.supersaber.com/	Este es un sitio web de juegos que permite que los sistemas digestivos de los mamíferos y las aves funcionen. Los estudiantes también pueden medir su conocimiento de ortografía (letras b y v) y matemáticas en competencias de matemáticas mentales, una plataforma ideal para programas de educación básica.	

Actividades que se pueden realizar a niños con Necesidades Educativas Especiales

Asociada a la discapacidad

Actividad N°1

Modalidad: Presencial

Discapacidad: Visual

Nombre de la actividad: Gráficas sobrepuestas

Materiales:

-Cartón delgado

-Cartón grueso

-Figuras Geométricas

Tiempo: 10- 15 minutos

Desarrollo de la actividad:

¿Para qué sirve?

-Es una técnica que se puede adaptar a una gran cantidad de materiales como loterías o juegos de dominó.

-Este material consta de cartón y relieve entre figuras, es un material muy útil a la hora de poner en práctica conocimientos adquiridos.

¿Cómo se realiza?

-Dibujamos las figuras sobre cartulina.

- Recortamos las figuras y luego colocamos sobre la hoja o sobre otro cartón si es posible, para que tenga resistencia.

-Finalmente coloreamos de ser necesario y tenemos listo nuestro material

¿Cómo utilizar?

-La podemos usar para jugar bingo, antes de llegar a la base, las forramos por un lado con tela de diferente textura, para que el niño pueda distinguir con el tacto.

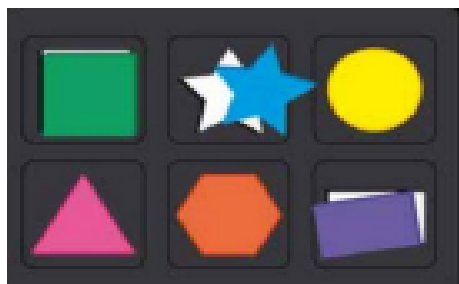
-Como rompecabezas con figuras geométricas para que el niño coloque en las correspondientes.

-Si lo realizamos como un mapa, se debe ubicar la información: municipios, ríos o alturas más importantes, es importante marcar en braille cada mapa.

¿En qué se asocia a la discapacidad?

-Es un material económico que sustituye a rompecabezas costosos, los niños con discapacidad visual pueden desarrollar destrezas cognitivas a través del tacto.

Gráfico:



Actividad N°2

Modalidad: Virtual

Discapacidad: Visual

Nombre de la plataforma o aplicación virtual: Google TalkBack

Concepto:

Es un software de lector de pantalla para los usuarios de 32 computadoras cuya pérdida de visión les impide ver el contenido de la pantalla, JAWS lee en voz alta lo que está en la pantalla del PC, es compatible con las aplicaciones de los lugares de trabajo y de la clase de uso más frecuente, con una línea braille, también proporciona una salida braille en Además de, o en lugar de la palabra. Posee una serie de características versátiles y opciones personalizables le permite adaptar JAWS para sus necesidades y preferencias individuales

Enlace: [Google TalkBack for Android - Free Download \(appsdrop.com\)](https://www.appsdrop.com/google-talkback-for-android/)

Gráfico:



Actividad N°3

Modalidad: Presencial

Discapacidad: Auditiva

Nombre de la actividad: Alfabeto Dactilológico

Materiales:

-Pictograma con el alfabeto

Tiempo: No existe un tiempo base de la actividad

Desarrollo de la actividad:

¿Para qué sirve?

- Los niños pueden aprender con los dedos haciendo coincidir cada letra con su semejante.

¿Cómo se usa?

-El niño podrá ir emparejando cada letra del abecedario con el signo correspondiente y a su vez podrá ir repitiendo la seña correspondiente.

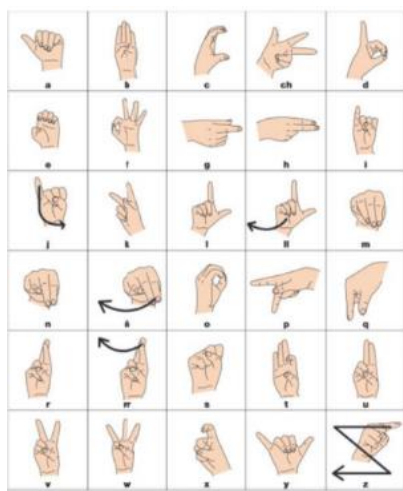
¿En qué se asocia a la discapacidad?

-Al hacer uso de estas fichas elaboradas por el docente su asociación con el niño es la de potenciar la lengua de señas; además de promover habilidades de clasificación, desarrollo de los movimientos precisos al poner en práctica las señas y destreza manual Cómo elaborarlo:

- Imagen impresa del abecedario en lengua de señas
- Imagen impresa del abecedario normal
- Cuadros pequeños de cartón del tamaño de cada letra impresa o a su vez de cartulina

Procedimiento

- Recortar cada letra del abecedario tanto de la lengua de señas como el abecedario normal en los cuadrados de cada uno.
- Recortar los cuadrados de cartón del mismo tamaño y en igual número de los recortes del abecedario ya hechos.
- Pegar cada recorte en un cuadrado de cartón y listo.

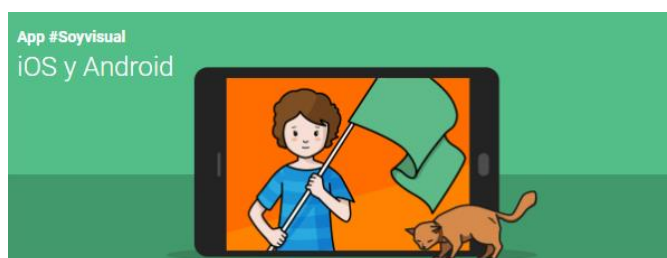
Gráfico:

Actividad N°4

Modalidad: Virtual**Discapacidad:** Auditiva**Nombre de la plataforma o aplicación virtual:** Soy Visua**Concepto:**

Aplicación que permite trabajar la comprensión de palabras y frases presentadas con pictogramas y fotografías.

Enlace: [#Soyvisual es un Sistema de Comunicación Aumentativa de Fundación Orange](#)

Gráfico:

Actividad N°5

Modalidad: Presencial**Discapacidad:** Intelectual**Nombre de la actividad:** El pollito hambriento**Materiales:**

1. Pinza de madera
2. Papel brillante amarillo
3. Silicón o goma

4. Marcador negro y rojo
5. Un recipiente
6. Pompones pequeños de diferentes colores

Tiempo: 20-25 minutos

Desarrollo de la actividad:

¿Para qué sirve?

-Fortalecer la pinza motriz, mejorar los movimientos con las manos y dedos.

¿Cómo se elabora?

-Como primera parte se debe elaborar el pollito utilizando una pinza de madera, en el papel brillante de color amarillo dibujaremos la silueta de un pollito redondo, recortar la silueta del pollito y hacer un corte por la mitad del pico, con marcador negro dibujar un ojo y con marcador rojo dibujar el pico.

-Pegar el pollito en la pinza, observando que la abertura entre el pico encaje muy bien con la abertura de la pinza de madera.

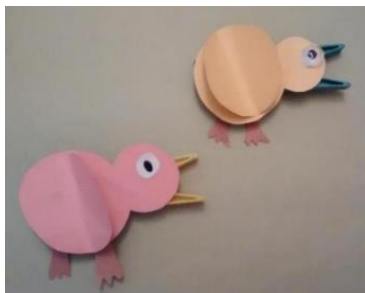
¿Cómo se usa?

-Ahora vamos a colocar en el recipiente los pompones de colores y utilizando el pollito agarramos pompón por pompón, de esta manera alimentaremos al pollito y dejará de estar hambriento.

¿En qué se asocia a la discapacidad?

-Al momento de abrir la pinza además de desarrollar la motricidad fina también, potencia la pinza motriz

Gráfico:



Actividad N°6

Modalidad: Virtual

Discapacidad: Intelectual

Nombre de la plataforma o aplicación virtual: Palabras Especiales

Concepto:

Una app creada con la finalidad de que los pequeños reconozcan palabras escritas, se recurre a imágenes y sonidos en cuatro niveles de dificultad. Un total de 96 palabras. “Palabras Especiales” tiene cuatro juegos que con el tiempo se va poniendo más complejo, los juegos son: ver los pares de imágenes, letras o mixtas, el cual puede ser personalizado. “Historias Especiales”. La app ha demostrado ser accesible y captar la atención de niños con síndrome de Down. Estimula el habla y ayuda a la claridad

- Amplía el vocabulario de palabras frecuentes
- Desarrolla la coordinación viso manual
- Mejora la motricidad fina

Enlace: [Palabras Especiales en App Store \(apple.com\)](https://www.apple.com/arcade/games/palabras-especiales/)

[Palabras Especiales - Apps en Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.palabras.especiales)

Gráfico:

Actividad N°7

Modalidad: Presencial**Discapacidad:** Física**Nombre de la actividad:** Adaptador de lápiz redondo**Materiales:**

-Lápiz

-Bola de foami

Tiempo: todo el tiempo**Desarrollo de la actividad:**

¿Para qué sirve?

-Son distintos modelos de adaptadores de útiles de escritura para adecuarse a los distintos tipos de pinza o agarre.

¿Cómo se realiza?

-Si la institución cuenta con recursos económicos es recomendable adquirir estos adaptadores redondos de madera.

-En caso de no contar con estos adaptadores de madera, con plastilina en forma de círculo alrededor de un lápiz, colores o marcadores.

¿Cómo utilizar?

-En actividades como colorear animales, frutas u objetos, escribir números, letras o su nombre.

¿En qué se asocia a la discapacidad?

-Este material es recomendable usar para ayudar a los niños con dificultades en sus extremidades superiores para una mejor acomodación en actividades.

Gráfico:

Actividad N°8

Modalidad: Virtual**Discapacidad:** Física**Nombre de la plataforma o aplicación virtual:** IntelliKeys**Concepto:**

Puede utilizarse de forma simultánea al teclado convencional ya que cuenta con dos entradas para teclados, también cuenta con láminas de trabajo que se insertan y son leídas a través de un código de barras. Estas láminas contienen teclas tipo QWERTY y tipo alfabético, números y flechas de navegación. Sus teclas son más grandes de lo normal y tienen colores, lo que facilita el uso para personas con discapacidad motora o también para personas con discapacidad intelectual, ya que permite el reconocimiento de las letras en el teclado.

Enlace: [IntelliKeys | TecnoAccesible](#)

Gráfico:



No asociadas a la discapacidad

Actividad N°1

Modalidad: Presencial

Discapacidad: Dislexia

Nombre de la actividad: Puzzle de sílabas

Materiales

-Pictograma con diferente sílaba y la misma imagen

Tiempo: 10-15 min

Desarrollo de la actividad

¿Para qué sirve?

-Sirve para que el niño una las sílabas de una palabra en relación con el pictograma de la palabra a completar.

¿Cómo se realiza?

-Se deben imprimir las sílabas de una palabra con un gráfico que las represente. -Pegar sobre cartón o plastificar.

¿Cómo utilizar?

-Se debe pedir al niño que observe los gráficos y reconozca las sílabas para poner en orden las palabras.

¿En qué se asocia al trastorno?

-Esta actividad permite que los niños relacionen los gráficos, con las palabras y las ordenen.

-Desarrolla la conciencia fonológica

Gráfico:



Actividad N°2

Modalidad: Virtual

Discapacidad: Dislexia

Nombre de la plataforma o aplicación virtual: Relexia

Concepto:

Relexia es una rutina personalizada de ejercicios, creada por expertos en procesos de aprendizaje y diseñada para cualquier niño con dificultad para la lectura, incluyendo la dislexia, ha desarrollado ejercicios diarios basados en la colaboración entre padres e hijos para posibilitar el proceso de aprendizaje. Esta interacción paciente y dedicada es la que ayudará a niños y niñas a mejorar su habilidad lectora.

Enlace: [Relexia - Mejorando la lectura de tus hijos - Apps en Google Play](#)

Gráfico:



Actividad N°3

Modalidad: Presencial

Discapacidad: Discalculia

Nombre de la actividad: El gancho de sumas

Materiales:

-Para realizar este colgador, se necesita un gancho para colgar ropa, pinzas de ropa de madera, 1 cartulina, goma, témperas de colores y un marcador.

-Primero se debe pintar las pinzas de ropa de diferentes colores y se debe secar la pintura antes de manipular las pinzas.

-Trazar en la cartulina un cuadrado de 10 cm de alto y 10 cm de largo y recortar.
Dibujar el signo + en el cuadrado.

-Pegar el cuadrado en el centro del gancho de ropa. Finalmente se debe colocar las pinzas en el gancho de ropa para realizar las operaciones matemáticas.

Tiempo: 10-15 min

Desarrollo de la actividad:

¿Para qué sirve?

-Con este material entretenido los niños podrán trabajar las matemáticas, de una forma más divertida, es una actividad que además favorece las habilidades motoras.

¿Cómo se usa?

-La docente colgara este material en un rincón en el aula, los niños podrán manipular este material cuando deseen, en el espacio izquierdo la docente colocará una cantidad de pinzas al igual en lado derecho coloca una cantidad de pinzas, de forma que los niños toquen las pinza y puedan contar, es recomendable empezar con la suma de cantidades pequeñas para luego seguir cantidades grandes.

¿En qué se asocia al trastorno?

-Los niños o niñas que tienen discalculia presentan dificultad en los mecanismos matemáticos, en las operaciones y actividades de comprensión aritmética, por lo que al usar este colador el aprendizaje matemático será más sencillo ya que realizar el procedimiento con sus propias manos.

Gráfico:



Actividad N°4

Modalidad: Virtual

Discapacidad: Discalculia

Nombre de la plataforma o aplicación virtual: Motion Math: Wings

Concepto:

Esta aplicación invita a los niños a que, de manera muy divertida, resuelvan diferentes ejercicios lógico-matemáticos tal como si se tratara de un juego. Los niños deberán guiar a un ave en su vuelo por distintas islas. Los juegos y operaciones matemáticas se irán intercalando durante este recorrido. Esto hace que el aprendizaje se vuelva una tarea muy entretenida. También es recomendable destacar que el modo de dificultad es progresivo, por lo que los niños deberán enfrentarse a retos más difíciles de acuerdo a su desenvolvimiento.

Enlace: [Motion Math: Wings - Aplicaciones para niños \(cuidadoinfantil.com\)](https://www.cuidadoinfantil.com/motion-math-wings)

Gráfico:



Actividad N°5

Modalidad: Presencial

Discapacidad: Disgrafía

Nombre de la actividad: Ensartar

Materiales:

-Mullos o fideos

-Lana

Tiempo: 10-15 minutos

Desarrollo de la actividad:

¿Para qué sirve?

-Desarrollar coordinación visomotora y motricidad fina.

¿Cómo se realiza?

-Se le entrega al niño las piezas de ensarte. junto con una cuerda con un nudo grande al final.

¿Cómo utilizar?

-Las piezas de ensarte deben ir de acuerdo a la edad del niño estas pueden variar desde piezas individuales hasta tableros pequeños de madera o cartón. Variación. Se puede utilizar fideos en forma de tubo, o si no se puede recortar sorbetes.

¿En qué se asocia al trastorno?

-Desarrolla control motriz, motricidad fina y coordinación visomotora.

Gráfico:



Actividad N°6

Modalidad: Virtual

Discapacidad: Disgrafía

Nombre de la plataforma o aplicación virtual: Pinkfong Trazos para Escribir

Concepto:

La app ofrece

1. Videos Educativos y Divertidos para Niños

- Mira videos y aprende el abecedario, números y figuras de forma divertida.
- Descubre y navega sobre diferentes temas, como el espacio, playa, tierra de los dulces y mucho más.

2. Más de 100 Actividades de Trazos

- Traza las palabras con los adorables extraterrestres, animales del mar y frijolitos confitados.
- Pasos simples diseñados para niños pequeños.

3. Mini Juegos

- Juegos fáciles y divertidos para repasar las letras y figuras.
- Juegos de burbujas y cartas preferidos por los niños.

Enlace: [Pinkfong Trazos para Escribir - Aplicaciones en Google Play](#)

Gráfico:



Actividad N°7

Modalidad: Presencial

Discapacidad: Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH)

Nombre de la actividad: Secuencia de colores

Materiales:

- 16 hojas de diferente color

Tiempo: 20 a 25 min

Desarrollo de la actividad:

¿Para qué sirve?

- Sirve para que el mantenga la atención y coordine sus movimientos.

¿Cómo se realiza?

- Tener 16 colores de hojas en cuadrados, puede ser papel brillante o papel de construcción.
- Colocar en series de 4 colores, es decir 4 filas y pegar en un pliego de papel Kraft.
- Hacer series de 4 colores con los colores utilizados con cuadrados pequeños.
- Colocar unas figuras de pies al principio de la serie y al final una estrella, carita feliz o frase de haber culminado con éxito la serie.

¿Cómo utilizar?

- La docente debe proporcionarle las series de colores a los niños y el debe ir saltando al color que corresponda en el piso.
- Este material se puede utilizar al iniciar las actividades de la clase para que el niño trabaje desarrollo corporal.

¿En qué se asocia al trastorno?

- Este material ayuda a que el niño ponga atención y a su vez implica un esfuerzo adicional y les permite moverse y hacer ejercicio.

Gráfico:

Actividad N°8

Modalidad: Virtual**Discapacidad:** Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH)**Nombre de la plataforma o aplicación virtual:** Brili Routines**Concepto:**

Lo ayudará a crear un sistema que se adapte a sus verdaderas necesidades, reduzca el estrés, la ansiedad y lo ayude a concentrarse y concentrarse.

Enlace: [Brili Routines – ADHD Habit Tracker - Apps en Google Play](#)

Gráfico:

Actividad N°9

Modalidad: Presencial**Discapacidad:** Superdotados**Nombre de la actividad:** Rosa de colores**Materiales:**

- Flores blancas, de preferencia rosas.
- Vasos.
- Tijeras.
- Colorante comestible de diferentes colores.

Tiempo: El tiempo que se demore el niño**Desarrollo de la actividad:**

¿Para qué sirve?

- Los niños comprenderán el proceso mediante el cual las plantas transportan el agua y sus nutrientes desde el suelo a todas las ramas y pétalos de las flores.

¿Cómo se usa?

- La docente podrá utilizar las rosas para que los niños identifiquen los colores primarios.

¿En qué se asocia al trastorno?

- Los niños superdotados tienen altas capacidades necesitan materiales y tiempos para poder profundizar de manera autónoma en sus áreas de interés.

¿Cómo elaborarlo?

- Vierte unas gotas de colorante en cada vaso, corta el tallo de las flores a tu gusto y

colócalas en los vasos; déjalas reposar durante varios días y haz que tus niños observen que los pétalos de las flores comienzan a teñirse del color del vaso en que fueron colocadas.

Gráfico



Actividad Nª10

Modalidad: Virtual

Discapacidad: Superdotados

Nombre de la plataforma o aplicación virtual: Minicraft

Concepto:

Una aplicación para construir edificios, similar a Lego en la red, pero lo cierto es que mejora el trabajo en equipo, la concentración y la cooperación (gamificación).

Enlace: [Sitio oficial |](#)

[Minecraft](#)

Gráfico





PROPUESTA

GUÍA DIDÁCTICA: "APRENDO CONTIGO"



Grupo 3 Guía Didáctica "Aprendiendo Contigo"

Introducción:

Con la realización de esta guía queremos apoyar la labor docente mediante actividades que conlleven estrategias didácticas aptas para niños de 5 a 6 años, con lo cual se obtendrá un apoyo a las clases planificadas por los docentes y de esta manera se generará aprendizajes significativos tanto en la modalidad virtual como híbrida.

Para la elaboración de la guía didáctica se ha tenido presente la información obtenida acerca de las características de los niños, aprendizaje individualizado, necesidades educativas especiales, entre otras; esto se da debido a que se espera llegar a la mayoría de población tanto de docentes como de niños, que se sientan motivados y hagan de esta guía un aspecto importante al momento de complementar sus actividades propuestas.

Justificación

A través de la investigación realizada se pudo conocer que hay cierto desconocimiento en la utilización de herramientas digitales, es así que las actividades planteadas se realizarán en páginas web en las cuales su manejo sea factible tanto para los docente y niños, además varias de las actividades propuestas se podrán imprimir para que la guía apoye en las dos maneras de enseñanza virtual y presencial.

Objetivo General de la Guía

Establecer actividades útiles en una Guía Didáctica como apoyo a los docentes de preparatoria para que propicien el aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Desarrollo

Las actividades propuestas contribuyen al aprendizaje cooperativo, socialización, inclusión entre otros, tomando en cuenta estos aspectos que son los que más se han visto afectados a causa de la pandemia.

Dentro de cada actividad también se presentan links de acceso directo tanto a las

aplicaciones para crear cada actividad o plataformas donde ya se encuentran resultados ejemplos.

A continuación, se presentan las actividades en base en los resultados de las estrategias didácticas que se han tenido en cuenta a partir de investigaciones para niños de 5-6 años.

Actividad N° 1 Rompecabezas

Esta actividad puede ser utilizada tanto en la modalidad virtual como presencial debido a que es una herramienta versátil, la misma se puede diseñar acorde al tema propuesto de una manera fácil y sencilla.

Además, esta actividad contribuye en mejorar la memoria visual, la concentración y la motricidad fina, entre las más importantes.

Materiales:

Rompecabezas virtuales o físicos

Gráfico



Links: <https://puzzlefactory.pl/es/categor%C3%ADas/animales>

<https://arbolabc.com/rompecabezas-para-ni%C3%B1os>

Link para crear puzzle: <https://www.puzzlesjunior.com/crea-tu-puzzle.html#formanchor>

Nota: Tener en cuenta el tiempo sugerido de uso de la tecnología para el niño o niña.

Actividad N°2 Sopa de letras

La sopa de letras es una actividad que contiene una cuadrícula o alguna forma llena de letras donde tiene ocultas diferentes palabras que deberán describirlas, este recurso previene el deterioro cognitivo, estimula el razonamiento, la atención y concentración y

además los niños de 5 y 6 años inician con la lecto-escritora y con esta actividad se puede reforzar este tema.

Materiales: Sopa de letras virtual, físico o impreso

Gráfico



Links: <https://arbolabc.com/juegos-de-estrategia/sopa-de-letras>

Link para crear sopa de letras:

https://mywordsearch.com/?language=spanish&qclid=CjwKCAiAg6yRBhBNEiwAeVyL0KZYxkbgNIGI98DbryLtKm0lbvqmTjtokrAGIzKxYcbgfW-LwP4athoCnhwQAvD_BwE

<https://puzzel.org/es/wordseeker/create>

Nota: Se puede realizar con sopa de letras comestibles, y que los infantes formen las palabras, así esta actividad tradicional se puede tomar atractiva para el niño.

Actividad N° 3

El juego de la oca

Este juego es uno de los más conocidos y usados por las docentes y con justa razón, puesto que su práctica permite desarrollar capacidades mentales y de respuesta rápida, así como la concentración, lenguaje, observación e imaginación, además de la elaboración de estrategias, toma de decisiones, resolución de problemas, autocontrol, respeto de turnos entre otros.

El juego consiste en que cada jugador tira los dados y mueve su pieza a través de un tablero en forma de caracol con 63 o más o menos cuadrados dependiendo de cuántos obtengan, con dibujos adjuntos. Dependiendo de en qué mosaico se encuentre, puede avanzar o retroceder, algunos mostrarán una penalización o una recompensa

Materiales: tableros, dados, fichas. Virtual: presentación creada o link preparado.

Gráfico



Links: <https://www.cokitos.com/oca-online-multijugador>

Actividad N°4

Creando mí Cuento

Creando mi cuento es una actividad que une varios aspectos como el arte, la pintura, el reciclaje, la imaginación. Esta actividad consiste en que el infante cree una historia en base a un tema en específico o de creación libre.

Esta actividad permite gestionar las emociones, comprensión de conceptos, valores y principios, estimula la imaginación.

Creando mi cuento de preferencia debe ser una actividad presencial para que el infante cree su propia experiencia. Sin embargo, se pueden dar las indicaciones virtualmente para que el niño trabaje desde su casa.

Materiales: Cartón, cartulinas, colores, pintura, pegatinas, diversos materiales para crear el cuento.

Gráfico



Actividad N° 5

El arcoíris de las emociones

Para esta actividad es muy importante puesto que gestionar las emociones es uno de los aspectos que cuesta más. Y este juego consiste en representar a cada emoción con una fruta, entonces se presenta un arco iris con los colores y las expresiones de las emociones, por ejemplo el color rojo representando al enojo con una expresión de enojo.

Una vez explicado el arcoiris, se sacan de los recipientes las frutas representativas al color y emoción. Entonces mientras les recuerda a los niños una vez más el significado de cada color les pide que prueben la fruta y realicen la expresión que se muestra en la imagen.

Materiales: pictograma de un arco iris con las expresiones representativas, cinta adhesiva o algo para pegar o despegar las expresiones dependiendo del material de la elaboración del arcoiris, recipientes con frutas como: arándanos (tristeza), plátano (alegría), ira (mora), desagrado (un brócoli), miedo (uvas).

Virtual: arcoíris con las expresiones, recipientes con frutas

Gráfico



Link: PowerPoint,

https://genial.ly/es/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=ecuador_marca_latam&gclid=CjwKCAiAg6yRBhBNEiwAeVyL0H8_ga-glHfnMg6YNBjgmUspOZmyju4SOdkEfzIW1PZEU5L1We4BphoCcVkQAvD_BwE

Actividad N° 6

La mochila de los valores

Esta actividad consiste en aprender los valores, entonces la docente narra el cuento referente a llevar en la mochila los valores, entonces de la mochila saca pictogramas que representen al valor.

Materiales: mochila y pictogramas de los valores, cuento impreso o en físico

Virtual: cuento virtual y mochila

Gráfico



Link: <https://www.storyjumper.com>

Actividad N°8

Experimentando con mis sentidos

Esta actividad está pensada en la idea María Montessori, se presenta al infante

bolsas de tela con diferentes materiales dentro, de los cuales deberán poder ser percibidos con los sentidos. Las bolsas pueden contener olores, sabores, sonidos, texturas, el niño no puede ver antes de adivinar qué es lo que contiene la bolsa.

Materiales: bolsas de tela o cualquier material, piedras, texturas, perfumes, olores, sabores etc.

Gráfico



Actividad N°9

La telaraña de los números

Con un títere de araña, la docente lanza lana al niño diciendo un número, una vez que reciba al cordel deberá continuar con la serie de números de manera ordenada, pero no deben soltar la telaraña que se forma con cada lanzamiento del ovillo de lana.

De manera virtual, la docente tiene el títere y ella nombrará que niño deberá continuar y así sucesivamente

Materiales: títere de araña, lana.

Virtual: títere

Gráfico



Actividad N° 10**Mi tribu al son de la canción**

Esta actividad es muy divertida para los niños, puesto que es un karaoke infantil. Consiste en que la docente divide en grupos al curso y coloca canciones infantiles y el niño que sepa la canción deberá levantar la mano y continuará con la letra. Gana el equipo que más puntos por conocer más canciones.

Cabe mencionar que los infantes y la docente deberán estar disfrazados.

Materiales: Disfraces, micrófono, amplificador

Virtual: Disfraces, cámara, micrófono, audio

Gráfico

Referencias Bibliográficas

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, Rosalba J. (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. [fecha de Consulta 17 de Enero de 2022]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=373551306009>
- Abreu, O., Naranjo, M. E., Rhea, B. S., & Gallegos, M. C. (2016). Modelo didáctico para la facultad de ciencias administrativas y económicas de la universidad técnica del norte en Ecuador. *Formación Universitaria*, 9(4), 3–10. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062016000400002>
- Acosta, R., Ávila, J., Díaz, C., Flores, J., Rojas, C., y Sáez, F. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. UnIDD. http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIA_S%20DIDACTICAS.pdf
- Anguera, M. (1999). *Observación en la escuela: aplicaciones*. UNIVERSITAT DE BARCELONA. [https://books.google.com.ec/books?id=5FWRsokRjVkC&pg=PA98&dq=Anguera+Argilaga,+M.+T.+\(1999\).+Observaci%C3%B3n+en+la+escuela:+aplicaciones.+Barcelona:+Universitat+de+Barcelona.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwicpJr6_vX1AhWdRDABHflmB8QQ6AF6BAqFEAl#v=onepage&q=Anguera%20Argilaga%2C%20M.%20T.%20\(1999\).%20Observaci%C3%B3n%20en%20la%20escuela%3A%20aplicaciones.%20Barcelona%3A%20Universitat%20de%20Barcelona.&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=5FWRsokRjVkC&pg=PA98&dq=Anguera+Argilaga,+M.+T.+(1999).+Observaci%C3%B3n+en+la+escuela:+aplicaciones.+Barcelona:+Universitat+de+Barcelona.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwicpJr6_vX1AhWdRDABHflmB8QQ6AF6BAqFEAl#v=onepage&q=Anguera%20Argilaga%2C%20M.%20T.%20(1999).%20Observaci%C3%B3n%20en%20la%20escuela%3A%20aplicaciones.%20Barcelona%3A%20Universitat%20de%20Barcelona.&f=false)
- Aprendemos Todos (5 de septiembre 2021). *Condiciones de aprendizaje. Significatividad lógica y Psicológica según David Ausubel* [Archivo PDF]. <https://www.youtube.com/watch?v=AWNJMpxfm6w>

- Ausubel, D. Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México. Editorial Trillas.
- Ausubel, D., Novak., J. D., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Azuero Azuero, Á. E. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(8), 110.
- Ballester, A. (2008). *Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula* [Archivo PDF].
<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EIAprendizajeSignificativoEnLaPractica.pdf>
- Baron, C. (3 de enero de 2022). *América Latina y el Caribe: número de muertes a causa de COVID-19 por país*. Statista. Recuperado el 3 de enero de 2022.
<https://es.statista.com/estadisticas/1105336/covid-19-numero-fallecidos-america-latina-caribe/>
- Barrera, J. (2010.). *Procesos para potenciar el aprendizaje significativo y favorecer la dimensión cognitiva por medio de ambientes de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la institución educativa “el Jazmín” del barrio primavera en la ciudad de Bogotá*.
- Barriga, A., Díaz, F., y Hernández, G. (2005). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. McGraw-Hill. <http://creson.edu.mx/Bibliografia/Licenciatura%20en%20Educacion%20Primaria/Repositorio%20Planeacion%20educativa/diaz-barriga---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>
- Bautista, G., Borges, F., y Forés, A.(2006). *Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Narcea, S.A
[https://books.google.com.ec/books?id=DJGxngD1I90C&printsec=frontcover&dq=Bautista,+G.,+Borges,+F.,+%26+For%C3%A9s,+A.+\(2006\).+Did%C3%A1ctica+universitaria](https://books.google.com.ec/books?id=DJGxngD1I90C&printsec=frontcover&dq=Bautista,+G.,+Borges,+F.,+%26+For%C3%A9s,+A.+(2006).+Did%C3%A1ctica+universitaria)

[aria+en+Entornos+Virtuales+\(Revisado+ed.,+Vol.+9\)+%5BLibro+electr%C3%B3nico+%5D.+Narcea.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjGrPer-PX1AhVSSjABHQYiAQEQ6AF6BAqJEA#v=onepage&q&f=false](#)

Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4(1), 36-47.

[file:///C:/Users/user/Downloads/DialnetPlataformasAbiertasDeElearningParaElSoporteDeConte-2291412%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/DialnetPlataformasAbiertasDeElearningParaElSoporteDeConte-2291412%20(1).pdf)

Bonilla, J. (2020). Las dos caras de la Educación en el Covid- 19. Obtenido de

<http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/294/46>

Campaña, X., (20 de mayo 2020). *La pandemia y el COVID-19 ha cambiado la educación para siempre*. ITConsultors. <https://www.itconsultors.com/la-pandemia-de-covid-19-ha-cambiado-la-educacion-para-siempre>

Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341-351.

<https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552354007.pdf>

Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2013). La Observación, Un Método Para El Estudio De La Realidad. *Xihmai*, 7(13), 45–60. <https://doi.org/10.37646/xihmai.v7i13.202>

Campusano, K., & Díaz, C. (2017). *Manual de Estrategias didácticas: Orientaciones*.

<http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>

Cañizales, J. Y.(2004). *Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar*. Investigación y Postgrado (Vol.19, n.2, pp.179-200.) ISSN 1316-0087.

Carrasco, B.(2004). *Una didáctica para hoy: Cómo enseñar mejor*. Ediciones Rialp, S.A., <https://www.iberlibro.com/did%C3%A1ctica-hoy-C%C3%B3mo-ense%C3%B1ar-mejor-Jos%C3%A9/780358653/bd>

- Carretero, M. (2000). *Constructivismo y educación*. PROGRESO, S.A.DE.C.V. https://books.google.com.ec/books?id=l2zq_a-lti4C&printsec=frontcover&dq=Constructivismo+y+educaci%C3%B3n.&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Constructivismo%20y%20educaci%C3%B3n.&f=false
- Carrillo, Mora, P. (2010). Sistemas de memoria: reseña histórica, clasificación y conceptos actuales. Primera parte: Historia, taxonomía de la memoria, sistemas de memoria de largo plazo: la memoria semántica. *Salud Mental*. México, 33, 85-93 Coll, Palaci
- Castro, S. & Guzmán, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, núm. 58, 2005, pp. 83-102. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>
- CEPAL-UNESCO (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19* [Archivo PDF]. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Checa, A., y González, J. (1991). *Operaciones concretas y formales*. Universidad de MURCIA. https://books.google.com.ec/books?id=GNnLAp2aQUEC&printsec=frontcover&dq=Operaciones+concretas+y+formales.+Universidad+de+Murcia.&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Operaciones%20concretas%20y%20formales.%20Universidad%20de%20Murcia.&f=false
- Cobos, L. F. G., Vivas, Á. M., & Jaramillo, E. S. (2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*. *Anales* (Vol. 1, No. 376, pp. 231-248).
- Colom, A., Sureda, J. & Salinas, J. (1988). *Tecnología y medios educativos*. CincelKapelusz. Barcelona; España
- Comenio, J., (1992). *Didáctica Magna*. Editorial Porrúa. México.

Constante, S. (15 de junio de 2020). *Ecuador: la educación online desde casa es imposible e injusta*. https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta_futuro/1591955314_376413.htm

Cordero, N., Castro, A. & Salazar, F. (2015). Estrategias Pedagógicas Innovadoras En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje. *Dk*, 53(9), 1689–1699.
https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_2/estrategias_pedagogicas_innovadoras.pdf

Creamer, M. (2020). Acuerdo Nro. *MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A* [Archivo PDF]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A.pdf>

Definición MX. (s.f). Aprendizaje. En *Diccionario MX*. Recuperado diciembre de 2015, de <https://definicion.mx/aprender/>

Definición. De (s.f). Didáctica. En *Diccionario Definición*. Recuperado en el 2008, de <https://definicion.de/didactica/>

Díaz Barriga Arceo, Frida y Hernández Rojas, Gerardo (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. McGraw Hill. México; D.F.

Diestra Depaz, R. (2017) *Estrategias didácticas empleadas por las docentes de la red educativa "Los claveles" de educación inicial del distrito de Santa Rosa Provincia de Pallasca, 2017* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2384/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_ENFOQUE_METODOLOGICO_DIESTRA_DEPAZ_ROSALVINA.pdf?sequence=1

Economipedia. (s.f). Estrategia. En *Diccionario Economipedia*. Recuperado el 7 de agosto de 2020, del <https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>

Edo. M, Blanch. S, Anton. M, (2016). *El juego en la primera infancia*. Octaedro

<https://books.google.com.ec/books?id=MAiDwAAQBAJ&pg=PT13&dq=juego+cooperativo+infancia&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj73qG01aX2AhV9VTABHUKoB-EQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=juego%20cooperativo%20infancia&f=false>

Escobar, P. y Bilbao, J. (2020). *Investigación y educación superior*. LULU.COM.

https://books.google.com.ec/books?id=W67WDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=INVESTIGACION+Y+EDUCACION+SUPERIOR&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=INVESTIGACION%20Y%20EDUCACION%20SUPERIOR&f=false

Espinoza Mucha, R. (2020) *Estrategias didácticas de matemáticas y aprendizaje*

Federación Estatal de Asociaciones de Profesionales de Atención Temprana. (2010). De los 5 a los 6 años. In *Guía del desarrollo infantil desde el nacimiento hasta los 6 años*.

Grafo

Ferreiro R. (2007). "Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo". México. Ed.Trillas

Flórez, R. (1994). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill

Foschi, R. (2014). *María Montessori*. Ediciones Octaedro, S.L.

<https://elibro.net/es/lc/espe/titulos/128091>

Fumero, F. (2009). *Estrategias didácticas para la comprensión de textos. Una propuesta de investigación acción participativa en el aula* [Archivo PDF].

https://www.redalyc.org/pdf/658/65815763003.pdf?origin=publication_detail

Galagovsky, L. (2004). *Del aprendizaje significativo al aprendizaje sustentable. Parte 1: El modelo teórico* [Archivo PDF].

<https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/21974/21808>

- Garcés Cobos, L. F., Montaluisa Vivas, Á., & Salas Jaramillo, E. (2019). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Anales*, 1(376), 231–248. <https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>
- González, M. (2000). *Evaluación del aprendizaje en la enseñanza universitaria [Archivo PDF]*. <https://profesorailianartiles.files.wordpress.com/2013/04/evaluacion-del-aprendizaje-en-enseñanza-universitaria-parte-1.pdf>
- Guitierrez, J., & Gomez, F. (2018). Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 3. <https://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
- Hernández R., Fernández C., & Baptista P. (2014). Selección de la muestra. En *Metodología de la Investigación* (6ª ed., pp. 170-191). México: McGraw-Hill.
- Hernández, F. (1986). *Análisis y fundamentación de una asesoría educativa*. Memoria para el ICE de la Universidad de Barcelona.
- Hernández, L. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. Paraninfo, SA
https://books.google.com.ec/books?id=W794tOO3VtgC&printsec=frontcover&dq=En+Desarrollo+cognitivo+y+motor&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=En%20Desarrollo%20cognitivo%20y%20motor&f=false
- Hernández, R.(2013). *Mediación en el Aula, Recursos, estrategias y técnicas didácticas*. EUNED.
https://books.google.com.ec/books?id=ge0p0brzRH4C&printsec=frontcover&dq=Mediacion%20en%20el%20Aula.+Recursos,+estrategias+y+t%C3%A9cnicas+did%C3%A1cticas&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Mediacion%20en%20el%20Aula.%20Recursos%20estrategias%20y%20t%C3%A9cnicas%20did%C3%A1cticas&f=false

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. In Metodología de la investigación. Mc Graw Hill Education.
- Herrera, A. y Herrera, P. (2013). *La educación en línea* [Archivo PDF]. <https://revistas.up.edu.mx/ESDAI/article/download/1544/1273/>
- Intriago Contreras, M. Y. (2016) *Estrategias didácticas en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años del centro infantil del buen Vivir “Manos Unidas” de la ciudad de Quito, periodo 2015-2016*. [Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Profesora Parvularia]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12056/1/T-UCE-0010-1411.pdf>
- Kohler, J. (2005). *Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular* [Archivo PDF]. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/liberabit/v11n11/v11n11a04.pdf>
- Li, C. y Lalani, F. (20 de mayo del 2020). La pandemia COVID-19 ha cambiado la educación para siempre. Así es como. WORLD ECONOMIC FORUM. <https://es.weforum.org/agenda/2020/05/la-pandemia-covid-19-ha-cambiado-la-educacion-para-siempre-asi-es-como/>
- Maguiña, C., Gastelo, R., & Tequen, A. (2020). El nuevo Coronavirus y la pandemia del Covid-19. *Revista Medica Herediana*, 31(2), 125–131. <https://doi.org/10.20453/rmh.v31i2.3776>
- Martín. (1992). *Juego de Roles*. Obtenido de <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de Investigación* [Archivo PDF]. http://www.librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica General* (Segunda edición ed.). Alberto Cañiza.

<https://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>

Ministerio de Educación. (16 de noviembre de 2021). *El COE Nacional aprobó el plan para*

el retorno seguro a clases presenciales. <https://educacion.gob.ec/el-coe-nacional->

<aprobo-el-plan-para-el-retorno-seguro-a-clases-presenciales/>

Molina, A. (1994) *Niños y niñas que exploran y construyen currículo para el desarrollo*

integral en los años preescolares. UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO.

[https://books.google.com.ec/books?id=MiclYDh2_20C&printsec=frontcover&dq=Ni%](https://books.google.com.ec/books?id=MiclYDh2_20C&printsec=frontcover&dq=Ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as+que+exploran+y+construyen.&hl=es-)

<C3%B1os+y+ni%C3%B1as+que+exploran+y+construyen.&hl=es->

419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20q

<ue%20exploran%20y%20construyen.&f=false>

Morales, P (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Red Tercer Milenio. Tlalnepantla.

México

Moreira, A. (2005). *Aprendizaje Significativo crítico* [Archivo PDF].

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77100606>

Moreira, A. (2010). *¿Por qué conceptos? ¿Por qué aprendizaje significativo? ¿Por qué*

actividades colaborativas? ¿Por qué mapas conceptuales? [Archivo PDF].

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/1333>

Moreira, A., Caballero, C. y Rodríguez, L. (1997). *Actas del Encuentro Internacional sobre el*

Aprendizaje Significativo [Archivo PDF].

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40784677/apsiqsubesp-with-cover-page->

<v2.pdf?Expires=1644515628&Signature=J~AvYMDGVcwIGqjJrN~zv3qgMSwFkMdg>

<LmKsCWDmdp-INMcs5uP->

<d0oyZphP8AuycxZT8v6YrCwU8hZqpQGf4vbR5Olo~RnrPGvPMecA3iUgMCS82L6h>

<vXAN->

[Es3ROCyBUvalqCmv7ATJt9Xebi1NGdBjHQNNdkCCU1zxCxJKR1ROPdIUI2qphNMDyfxG0DXA-Ici-6l8r7xUUbtAXiD-ZuXL YLZFiUKghw9rtAl9p6QTRBAm-hfkDNbBPEsWs2GboaW8PFQbNmOvp0DfXDDQiJTZf4d719CgUh4ndZTGTQlx2PQC HLEtmzf0ArMDaMRj9dNuM4ohpzjATdOnfNmCvg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.efdeportes.com/efd231/teoria-y-practica-bases-del-aprendizaje-significativo.htm)

Moreira, M. A. (2002). *Aprendizaje Significado: Teoría y práctica* [Archivo PDF].

<https://www.efdeportes.com/efd231/teoria-y-practica-bases-del-aprendizaje-significativo.htm>

Namakforoosh, M. (2005). *Metodología de la Investigación*.

Limusa. <https://books.google.com.ec/books?id=ZEJ7-0hmvhwC&pg=PA3&dq=Metodolog%C3%ADa+de+la+Investigaci%C3%B3n.+Segunda.+Limusa,+M%C3%A9xico:+LIMUSA+noriega&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj5-eX47vX1AhVRRTABHSLzDrIQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.%20Segunda.%20Limusa%2C%20M%C3%A9xico%3A%20LIMUSA%20noriega&f=false>

Olaya, A. (2015). *Tras las huellas del aprendizaje significativo, lo alternativo y la innovación en el saber y la práctica pedagógica* [Archivo PDF].

<https://www.redalyc.org/pdf/1053/105344265012.pdf>

Olmedo, R. (2018). MF1443_3: *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo*.

IC <https://elibro.net/es/ereader/espe/113437>

Ortiz, M., Jordà, J. & Adregal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, vol. 44, e173773, 2018.

<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>

Pacheco, A. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de Lenguas Modernas*, 0(18), 337–350.

Peréz, C. (2009). *Las unidades didácticas en la educación infantil*. A. de Lamo.

https://books.google.com.ec/books?id=qRPcC20ygUgC&printsec=frontcover&dq=Las+Unidades+Didacticas+En+La+Educacion+Infantil&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true

Pérez, C. (2018). Uso de listas de cotejo como instrumento de observación. *Unidad de Mejoramiento Docente*, 6. [https://vrac.utem.cl/wp-](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)

[content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)

Piaget, J. y Inhelder, B. (1969). *Psicología del niño*. MORATA. S.L.

https://books.google.com.ec/books?id=cZojEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=psicolog%C3%ADa+del+ni%C3%B1o&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=psicolog%C3%ADa%20del%20ni%C3%B1o&f=false

Piaget. (2011). *Piaget: lenguaje, conocimiento y Educación*. Obtenido de

<http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>

Picado, F. (2001). *Didáctica General: una perspectiva integradora*. EUNED

[https://books.google.com.ec/books?id=kaqmD3DezGAC&printsec=frontcover&dq=Picado+God%C3%ADnez,+F.+\(2001\).+Did%C3%A1ctica+General:+una+perspectiva+integradora.+San+Jos%C3%A9:+Universidad+estatal+a+distancia+.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjX8469_PX1AhVNTTABHemuBFYQ6AF6BAglEAI#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=kaqmD3DezGAC&printsec=frontcover&dq=Picado+God%C3%ADnez,+F.+(2001).+Did%C3%A1ctica+General:+una+perspectiva+integradora.+San+Jos%C3%A9:+Universidad+estatal+a+distancia+.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjX8469_PX1AhVNTTABHemuBFYQ6AF6BAglEAI#v=onepage&q&f=false)

Portal con información oficial sobre la pandemia que afecta a Ecuador. (30 de junio del

2020). *Datos provinciales*. <https://www.coronavirusecuador.com/datos-provinciales/>

- Pratt, K. y Pallof, R. (2002). *Lessons from the Cyberspace Classroom: The Realities of Online Teaching*. JOSSEY-BASS. [https://books.google.com.ec/books?id=36GLHRvTELMC&printsec=frontcover&dq=Lessons+from+the+Cyberspace+Classroom:+The+Realities+of+Online+Teaching.+Pratt,+R.+M.-K.+\(1999\)&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=36GLHRvTELMC&printsec=frontcover&dq=Lessons+from+the+Cyberspace+Classroom:+The+Realities+of+Online+Teaching.+Pratt,+R.+M.-K.+(1999)&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Reyes, H. (2016). *Estrategias didácticas implementadas por los docentes en la mediación pedagógica para el aprendizaje significativo* [Archivo PDF]. <https://repositorio.unan.edu.ni/3038/1/17485.pdf>
- Reyes, L. Céspedes, G. & Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. TIA, 5(2), pp. 237-242.
- Reyes, L., Céspedes, G., Molina, J. (2017). *Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK* [Archivo PDF]. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/download/9785/pdf/60878>
- Reynosa Navarro, E., Serrano Polo E. A., Ortega-Parra, A. J., Navarro Silva O., Cruz-Montero J. M. y Salazar Montoya E. O. (2019). *Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores*. Universidad y Limachi, V. (2006). *Gestión de enseñanza de CL2 tensión y discontinuidades*. PINSEIB. https://books.google.com.ec/books?id=CWTFpSnf2cQC&printsec=frontcover&dq=Gesti%C3%B3n+de+ense%C3%B1anza+de+CL2&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Gesti%C3%B3n%20de%20ense%C3%B1anza%20de%20CL2&f=false Sociedad, 12(1), 259-266.
- Reynosa Navarro, E., Serrano Polo E. A., Ortega-Parra, A. J., Navarro Silva O., Cruz-Montero J. M. & Salazar Montoya E. O. (2019). *Estrategias didácticas para*

investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266

Rodríguez, M. (2003). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual* [Archivo PDF].

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>

Rodríguez, B. y Castillo, C. (2019). *Entornos Virtuales de aprendizaje. Posibilidades y retos en el ámbito universitario* [Archivo PDF].

<https://www.google.com/url?sa=j&url=https%3A%2F%2Fruidera.uclm.es%2Fxmlui%2Fbitstream%2Fhandle%2F10578%2F22118%2FENTORNOS%2520VIRTUALES.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&uct=1636600801&usq=pEqNOyZbMKZ4eF8NtfHukavgrmc.&source=meet>

Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica Investigación Innovación Educativa i*

Socioeducativa, 3(1), 29–50. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-catolica-sedes-sapientiae/psicologia/la-teoria-del-aprendizaje-significativo/13494330>

Romera, C. (2014, febrero). Análisis del impacto de las TIC en educación primaria y pautas de intervención para su utilización óptima y eficiente. Universidad Internacional de la Rioja.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2276/RomeraBlasco.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rosselló, M.R., (2005) Didáctica General versus didácticas específicas: un viaje de ida y vuelta, ISSN 2386-7272, *Revista Educación y Cultura*, 18,133-142.

Ruiz Rivas, N. (2013) *La literatura como aprendizaje significativo: el cuento motor* [Trabajo fin de grado Universidad Internacional de La

Rioja]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2314/Ruiz-Rivas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salazar, C. y Del Castillo, S. (2018). *Fundamentos Básicos de Estadística* [Archivo PDF].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13720/3/Fundamentos%20B%C3%A1sicos%20de%20Estad%20C3%ADstica-Libro.pdf>

Salinas, I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Pontificia Universidad Católica Argentina, 1–12.
http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf

Salinas, M. (2011, abril 1). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. a Gestión de la Innovación en Educación Superior REGIES, 12. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35086961/educacion-EVA-en-laescuela_web-Depto-with-cover-pagev2.pdf?Expires=1627574944&Signature=GblCG0Rt2~W7FJFLBp0nm4wQULB AOuThVEUMPqIXVQ3cjFtz2Ht8cw1EkwzO11wUSXybXf4Frm2K6Q5B1iUsVkg ROWD-tf7yG24HdQDiS4XcFjnxFEf13W

Sampieri, R. H. (2015). *Metodología de la investigación* (Vol. 148).

Sarlé, M, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos en la educación infantil*. Noveduc. https://books.google.com.ec/books?id=RPwT_DATPjoC&pg=PA77&dq=juego+trabajo&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiGtYHJ1KX2AhXkSjABHR_mAbcQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=juego%20trabajo&f=false

Sarmiento, M. (2007). *Medios, Recursos y Materiales Multimedia* [Archivo PDF].
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/F-TESIS_CAPITULO_4.pdf;sequence=6

significativo según docentes del nivel inicial en la Red 11 Ugel 06 - Ate 2019

[Tesis para obtener el grado Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52447/Espinoza_MR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Silva, J. (2017) *Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades*. 2017 [Archivo PDF]. <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>

Silva, J.(2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. UOC.
[https://books.google.com.ec/books?id= OdFFeq_wbMC&printsec=frontcover&dq=Dise%C3%B1o+y+moderaci%C3%B3n+de+entornos+virtuales+de+aprendizaje+\(EVA\)&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Dise%C3%B1o%20y%20moderaci%C3%B3n%20de%20entornos%20virtuales%20de%20aprendizaje%20\(EVA\)&f=false](https://books.google.com.ec/books?id= OdFFeq_wbMC&printsec=frontcover&dq=Dise%C3%B1o+y+moderaci%C3%B3n+de+entornos+virtuales+de+aprendizaje+(EVA)&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Dise%C3%B1o%20y%20moderaci%C3%B3n%20de%20entornos%20virtuales%20de%20aprendizaje%20(EVA)&f=false)

Silva, J., & Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*, 17(73), 117–131.

Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa

Taylor, S. & R.C. Bogdan (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós, Barcelona.

Troncoso, C. & Amaya, A. (2017). Interview: A practical guide for qualitative data collection in health research. *Revista Facultad de Medicina*, 65(2), 329–332.
<https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>

UNICEF. (14 de 01 de 2020). *Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educaci%C3%B3n-para-todos-los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-es-el-camino-la-recuperaci%C3%B3n>

Valdés, A. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget.

https://www.researchgate.net/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget

Velasco, M. y Mosquera, F. (2010). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*.

<https://es.calameo.com/read/003439302557b094e8bac>

Ventura, A. (2011). *Estilos de aprendizaje y prácticas* [Archivo PDF].

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13221258013>

Viera, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. *Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal Proyecto*, 26, 37–43.

Vygotski, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* [Archivo

PDF].<https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores.pdf>

Zabalza, M.A.,(2007) La didáctica universitaria: una alternativa para transformar la enseñanza, *Bordón* ISSN: 0210-5934, 59 (2-3), 489-509.

Zubiría, H. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza aprendizaje en el siglo XXI*. Plaza y Valdés, S. A, de C.V.

<https://books.google.com.ec/books?id=HCDVmU9EXhIC&pg=PA6&dq=El+constructivismo+en+los+procesos+de+enseñanza+aprendizaje+en+le+siglo+XXI.+Mexico:+plazayvaldez.com.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjE8tmJhvb1AhU2STABHQtyB7wQ6AF6BAqLEAI#v=onepage&q=El%20constructivismo%20en%20los%20procesos%20de%20enseñanza%20aprendizaje%20en%20le%20siglo%20XXI.%20Mexico%3A%20plazayvaldez.com.&f=false>

Anexos