



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA DE LOS PÁRVULOS.**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Magíster en
Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora:

Buenaño Albán Jessica Nataly

Tutor:

MSc. Silva Jiménez Marcela Soledad

QUITO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Buenaño Albán Jessica Nataly, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS PÁRVULOS.”, como requisito para optar al grado de Magíster en Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito a los 24 días del mes de noviembre de 2021, firmo conforme:

Autor: Buenaño Albán Jessica Nataly

Firma: 

Número de Cédula: 1721824231

Dirección: Pichincha, Quito, La Ecuatoriana, Cooperativa Martha Bucaram.

Correo Electrónico: jessinataly2011@hotmail.com

Teléfono: 0984684920

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS PÁRVULOS.” presentado por Buenaño Albán Jessica Nataly, para optar por el Título de Magíster en Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 26 de noviembre, del 2021

.....
MSc. Silva Jiménez Marcela Soledad

C.C. 1711887503

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 26 de noviembre de 2021



.....
Buenaño Albán Jessica Nataly

C.C. 1721824231

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS PÁRVULOS, previo a la obtención del Título de Magíster en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 26 de noviembre de 2021

MSc. Quichimbo Galarza Marco Gonzalo Dr.

Nombres completos

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MSc. Páez Cárdenas Jill Elizabeth

Nombres completos

VOCAL

MSc. Silva Jiménez Marcela Soledad

Nombres completos

VOCAL

DEDICATORIA

Es este corto espacio quiero dedicar esta meta profesional, a Dios por brindarme salud y fortaleza. A mi madre quien me ha brindado su amor y apoyo. A mis hermanas y sobrinos que estuvieron pendientes en las actividades que realizaba durante mis estudios.

A mis hijos Gabriel y Belén que han sabido comprenderme y han sido mi inspiración para cumplir con la meta propuesta.

A mi esposo Mauricio quien me ha demostrado su amor y paciencia en cada una de las etapas de este proceso.

Jessica Buenaño

AGRADECIMIENTO

A mis grandes docentes que conforman la Universidad Tecnológica Indoamérica por brindarme sus conocimientos y prepararme en mi vida profesional.

A mi tutora MSc. Marcela Silva por guiarme en todo el proceso del proyecto de investigación.

A la comunidad educativa de la escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat” por la colaboración incondicional para el desarrollo de mi investigación.

A Margarita quien ha sido testigo fiel del sacrificio realizado durante este tiempo y quien ha sabido brindarme su cariño y amistad sincera.

Jessica Buenaño

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Pág.
PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	12
Antecedentes de la investigación	12
Desarrollo teórico del Objeto y Campo	19
La lúdica.....	19

El juego didáctico.....	21
Herramientas tecnológicas	24
Estrategias lúdicas interactivas	26
Pedagogía	44
Didáctica	47
Metodología	50
Proceso de enseñanza de los párvulos.....	53
La enseñanza	54
El aprendizaje.....	63
CAPÍTULO II	69
Enfoque y diseño de la investigación.....	69
Paradigma.....	69
Diseño	70
Población y muestra de investigación	72
Contexto de la investigación	73
Proceso de recolección de los datos	73
Matriz de operacionalización de variables	76
Análisis e interpretación de resultados.....	78
Cuestionario dirigido a docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”	78
Entrevista dirigida a una especialista en educación parvularia.....	113

Conclusiones Generales	117
Recomendaciones generales.....	118
CAPÍTULO III.....	119
Nombre de la propuesta	119
Definición del tipo de producto.....	120
Plan de acción	122
Estructura de la propuesta	126
Evaluación de la propuesta innovadora.....	151
Bibliografía	152
Anexos.....	163

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los párvulos.....	39
Tabla 2. Características de los párvulos (infantes de 5 a 6 años).....	60
Tabla 3. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje.....	62
Tabla 4. Criterios de inclusión y exclusión de la población.....	72
Tabla 5. Operacionalización de la variable independiente.....	76
Tabla 6. Operacionalización de la variable dependiente.....	77
Tabla 7. La lúdica favorece la motivación del educando.....	78
Tabla 8. Incidencia de las actividades lúdicas en la participación activa del educando.....	79
Tabla 9. Aplicación de diversos juegos didácticos.....	80
Tabla 10. Necesidad de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza de los párvulos.....	81
Tabla 11. Necesidad de aplicar una estructura didáctica en la ejecución de los juegos educativos.....	82
Tabla 12. Es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas.....	83
Tabla 13. La tecnológica educativa para promover la innovación educativa.....	84
Tabla 14. Competencia tecnológica docente para incorporar las TIC.....	85
Tabla 15. Organización sistemática de actividades lúdicas.....	86
Tabla 16. Respuesta positiva de los párvulos frente al uso de actividades lúdicas.....	87
Tabla 17. Predisposición favorable de los párvulos para el uso de las TIC.....	88

Tabla 18. Incidencia de la interactividad en el interés del educando.....	89
Tabla 19. Aplicaciones en línea para la enseñanza de los párvulos.....	90
Tabla 20. Aplicaciones en línea que emplean los docentes	91
Tabla 21. Incorporación de plataformas educativas en la enseñanza.....	92
Tabla 22. Plataformas educativas utilizadas por los docentes	93
Tabla 23. Diseño propio de los recursos multimedia.....	94
Tabla 24. Importancia de la pedagogía en la enseñanza de los párvulos.....	95
Tabla 25. Empleo de los principios de la didáctica.....	96
Tabla 26. Principios didácticos que aplica el docente.....	97
Tabla 27. Importancia de tomar en cuenta los componentes del acto didáctico ...	98
Tabla 28. Componentes del acto didáctico	99
Tabla 29. El método de enseñanza se orienta al aprendizaje constructivista.....	100
Tabla 30. Resultados positivos de las estrategias de enseñanza aplicadas	101
Tabla 31. Estrategias de enseñanza con resultados positivos	102
Tabla 32. Necesidad de buscar alternativas metodológicas innovadoras	103
Tabla 33. Métodos de enseñanza que aplican los docentes	104
Tabla 34. Importancia de aplicar principio del juego didáctico en las actividades educativas.....	105
Tabla 35. Las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo	106
Tabla 36. Necesidad de orientar la enseñanza de los párvulos hacia el aprendizaje significativo.....	107

Tabla 37. Diversificación de estrategias según el estilo de aprendizaje	108
Tabla 38. Necesidad de capacitación docente sobre estrategias lúdicas interactivas	109
Tabla 39. Evaluación de la propuesta	151

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Árbol de problemas (causa y efecto)	8
Figura 2: Organizador lógico de variables independiente y dependiente	16
Figura 3: Constelación de la variable independiente	17
Figura 4: Constelación de la variable dependiente	18
Figura 5: Ciencias auxiliares de la pedagogía.....	45
Figura 6: Carácter de la pedagogía.....	45
Figura 7: Componentes del acto didáctico	50
Figura 8: Métodos, técnicas y estrategias de enseñanza parvularia	52
Figura 9: Método Flipped classroom	57
Figura 10: Habilidades priorizadas en el sistema educativo ecuatoriano	61
Figura 11. La lúdica favorece la motivación del educando	78
Figura 12. Incidencia de las actividades lúdicas en la participación activa del educando	79
Figura 13. Aplicación de diversos juegos didácticos	80
Figura 14. Necesidad de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza de los párvulos.....	81
Figura 15. Necesidad de aplicar una estructura didáctica en la ejecución de los juegos educativos	82
Figura 16. Es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas	83
Figura 17. La tecnología educativa para promover la innovación educativa.....	84

Figura 18. Competencia tecnológica docente para incorporar las TIC	85
Figura 19. Organización sistemática de actividades lúdicas	86
Figura 20. Respuesta positiva de los párvulos frente al uso de actividades lúdicas	87
Figura 21. Predisposición favorable de los párvulos para el uso de las TIC	88
Figura 22. Incidencia de la interactividad en el interés del educando	89
Figura 23. Aplicaciones en línea para la enseñanza de los párvulos	90
Figura 24. Aplicaciones en línea que emplean los docentes	91
Figura 25. Incorporación de plataformas educativas en la enseñanza	92
Figura 26. Plataformas educativas utilizadas por los docentes	93
Figura 27. Diseño propio de recursos multimedia	94
Figura 28. Importancia de la pedagogía en la enseñanza de los párvulos.....	95
Figura 29. Empleo de principios didácticos	96
Figura 30. Principios didácticos que aplica el docente	97
Figura 31. Importancia de tomar en cuenta los componentes del acto didáctico..	98
Figura 32. Componentes del acto didáctico	99
Figura 33. El método de enseñanza se orienta al aprendizaje constructivista	100
Figura 34. Resultados positivos de las estrategias de enseñanza aplicadas	101
Figura 35. Estrategias de enseñanza con resultados positivos	102
Figura 36. Necesidad de buscar alternativas metodológicas innovadoras	103
Figura 37. Métodos de enseñanza que aplican los docentes	104

Figura 38. Importancia de aplicar principio del juego didáctico en las actividades educativas.....	105
Figura 39. Las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo	106
Figura 40. Necesidad de orientar la enseñanza de los párvulos hacia el aprendizaje significativo.....	107
Figura 41. Diversificación de estrategias según el estilo de aprendizaje	108
Figura 42. Necesidad de capacitación docente sobre estrategias lúdicas interactivas	109

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS PÁRVULOS.

AUTORA: Buenaño Albán Jessica Nataly

TUTOR: MSc. Silva Jiménez Marcela Soledad

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación aborda la problemática del deficiente nivel de conocimiento y utilización por parte de los docentes de las estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos. El objetivo que se planteó para la investigación fue desarrollar estrategias lúdicas interactivas mediante una guía didáctica para mejorar el proceso de enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”. Por ello, se empleó una metodología enmarcada en el paradigma mixto de la investigación, conjugada con el diseño de investigación bibliográfica, de campo, descriptiva y aplicada, mediante la aplicación de una encuesta de 32 preguntas de opción múltiple, con escala valorativa de Likert, dirigida a los siete docentes que laboran en esta institución educativa y una entrevista con 8 preguntas abiertas dirigida a una especialista. De esta manera se pudo comprobar, que los docentes desconocen las potenciales estrategias lúdicas interactivas, que se disponen en la actualidad y que, por este motivo, no las incorporan en la enseñanza de los párvulos, además se fundamenta la relevancia y el aporte de las estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza a los párvulos. Frente a esta realidad se ha planteado una propuesta que consiste en una guía didáctica en donde se describen de forma detallada 10 estrategias lúdicas interactivas, entre las cuales constan juegos de descubrimiento, juegos de emparejar, ruletas, rompecabezas, videos, juegos de memoria, juegos de reflexión, juegos de competencia, entre otros. Mediante las cuales se ha ejemplificado un modelo de clase didáctica para abordar los ejes y ámbitos de desarrollo del sub nivel de Educación Preparatoria, misma que ha sido validada por una especialista, respaldando así su factibilidad y viabilidad.

Palabras clave: Educación infantil, Estrategia lúdica, Interactividad, Tecnología.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

THEME: INTERACTIVE PLAYFUL STRATEGIES IN THE TEACHING PROCESS OF INFANTS.

AUTHOR: Buenaño Albán Jessica Nataly

TUTOR: MSc. Silva Jiménez Marcela Soledad

ABSTRACT

This research focuses the problem of teachers' poor level of knowledge and use of interactive playful strategies in the children's teaching process. The research aims to develop interactive playful strategies through a didactic guide to improve the children's teaching process at "Marcelino Champagnat" Fiscomisional School. Therefore, a methodology framed in the mixed research paradigm was used, combined with a bibliographic, field, descriptive and applied research design, through the application of a survey of 32 multiple-choice questions, with a Likert rating scale, aimed at the seven teachers who work in this educational institution and an interview with 8 open questions addressed to a specialist. In this way, it was found that teachers are unaware of the potential interactive play strategies currently available and that, for this reason, they do not incorporate them into pre-school education. In addition, the relevance and contribution of interactive playful strategies in pre-school education is supported. Against this reality, a proposal has been raised that consists of a didactic guide where 10 interactive playful strategies are described in detail, including discovery games, matching games, roulettes, puzzles, videos, memory games, reflection games, competition games, among others. Through which a didactic class model has been exemplified to address the development axes and areas of the sub-level of Pre-school Education, which has been validated by a specialist, thus supporting its feasibility and viability.

Keywords: Early childhood education, Playful strategy, Interactivity, Technology.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El desarrollo de la presente investigación se ubica en la línea de investigación de innovación y en la sublínea de aprendizaje del programa de Maestría en Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Tecnológica Indoamérica, por cuanto, se busca generar estrategias lúdicas interactivas para optimizar la enseñanza a los párvulos. Aprovechando las nuevas aplicaciones y plataformas tecnológicas en función de los ejes y ámbitos de desarrollo propuestos en el currículo integrador, para de esta manera, mejorar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para el educando, de forma que sean significativas y se logre alcanzar de manera satisfactoria los objetivos y destrezas planteadas.

De igual forma, el proyecto se entrelaza con las necesidades formativas actuales del educador, puesto que se atraviesa actualmente en el país y en el mundo una pandemia a causa del covid-19, que ocasionó el cambio de modalidad en el proceso educativo, de la modalidad presencial, se pasó a la utilización de entornos virtuales y medios telemáticos para la comunicación sincrónica o asincrónica entre el educador y sus educandos, frente a lo cual, se evidencia un nuevo escenario que demanda la utilización de nuevas estrategias didácticas para la enseñanza.

En el contexto mundial, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2006) estableció en la Convención sobre los derechos del niño, en su Artículo 28, el derecho a la educación: “a fin de que se pueda ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad de oportunidades” (p. 22). Desde esta perspectiva, la educación está considerada como una herramienta social que permita alcanzar la igualdad y equidad social, por ello, es importante que el proceso educativo se desarrolle de forma armónica ajustado a las necesidades y características de aprendizaje de cada grupo etario.

De igual manera la Organización de las Nacionales Unidas ONU (2015) establece en el objetivo de desarrollo sostenible número cuatro, alcanzar una educación de calidad, en tanto que el objetivo nueve, señala mejorar la industria, la

innovación y la infraestructura, mismos que se encuentran estrechamente relacionados, puesto que la educación representa la base sobre la cual se cimientan todos los ámbitos y aspectos del desarrollo social, sea este individual o colectivo.

En el mismo sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2016) en el Foro mundial de educación realizado en Incheon, establece como parte de compromisos: “aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para reforzar los sistemas educativos, la difusión de conocimientos, el acceso a la información, el aprendizaje efectivo y de calidad, y una prestación más eficaz de servicios” (p. 9). Contextualizando de esta manera, nuevas necesidades tanto educativas como sociales, que promueven la incorporación progresiva de las herramientas y aplicaciones tecnológicas en el proceso educativo.

De acuerdo con la Constitución de la República del Ecuador (2008) en la sección quinta del Título II, en los Artículos 26, 27, 28 y 29 establece la educación como un derecho de todas las personas, por lo cual, el estado debe garantizar el acceso, permanencia y finalización de los ciudadanos en el sistema educativo regular. Sin embargo, la educación que se promueve en la carta magna no es cualquier educación, refiere a una educación de calidad y democrática, ajustada a las necesidades particulares de los estudiantes, a las características del contexto educativo y la sociedad actual.

En el mismo sentido, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) en el Artículo 2 sobre los principios de la educación establece en el literal h el interaprendizaje y multi aprendizaje, en el cual, se orienta el aprovechamiento del acceso a la información y las herramientas tecnológicas para potenciar las habilidades y capacidades del educando. En este sentido, se reconoce la importancia del aprovechamiento de las nuevas tecnologías en el campo educativo, con el fin de potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas en los párvulos.

Diversos autores han investigado acerca de las estrategias lúdicas y su influencia en el proceso educativo en todos sus niveles, así, Rubicela (2018) en su investigación sobre las estrategias lúdicas y el rendimiento escolar, realizado en

México, ha podido determinar que los educandos, cuyos docentes emplean estrategias lúdicas obtienen un mejor resultado en su rendimiento académico, no obstante, tan solo el 29.21% de los docentes emplean las estrategias lúdicas en el aula. Pese a que la población de este estudio corresponde a otro nivel educativo, se puede evidenciar que la lúdica es un componente relevante a lo largo de la vida del ser humano y con mayor impacto en los párvulos.

Así mismo, Montero (2017) en su artículo sobre aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura, realizado en España, analiza por medio de la revisión bibliográfica, la factibilidad de la aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza, reconociendo los beneficios del uso de las estrategias didácticas, en primera instancia sobre los factores afectivos, como la motivación y el interés del educando, así como también en factores cognitivos, como la atención, la memoria, la participación activa del estudiante, mismas que son consideradas como predictores positivos del rendimiento escolar.

También Gutiérrez et al, (2018) en su artículo aborda las estrategias de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque lúdico, desarrollada en México, reflexiona en torno a la necesidad de transformar el proceso educativo, para que se constituya como un acto didáctico de profunda reflexión y crítica, lo cual, en la actualidad no se evidencia dentro de las instituciones educativas, en donde el docente, lleva a cabo su práctica pedagógica centrada en métodos tradicionales, sin el fomento de la participación, experiencia y reflexión personal del educando.

De igual forma, en el contexto regional, Caballero (2021) en su investigación sobre las estrategias lúdicas para el aprendizaje, desarrollado en Perú, sostiene que, por medio de este tipo de estrategias, se pueden alcanzar diversos objetivos en el ámbito didáctico, como un mejor nivel de comprensión del contenido, el desarrollo del pensamiento crítico, la estimulación de nociones básicas para la resolución de problemas, lo cual, vuelve a las estrategias lúdicas una herramienta valiosa para el docente, especialmente en los primeros niveles educativos.

Por su parte, Rabia et al, (2017) en su investigación aborda las estrategias didácticas mediadas por juegos interactivos, realizada en Colombia, se enfoca en el uso de los juegos didácticos interactivos como herramienta para fomentar el interés, la motivación y la atención de los infantes, al considerar que esta es una problemática recurrente en los centros escolares, puesto que los educandos crecen en un entorno rodeado de tecnología y por ende, se deben aprovechar este tipo de herramientas para estimular su atención en función de objetivos didácticos específicos.

En la misma línea, Cruz y Lira (2017) en su tesis acerca de las actividades lúdicas y el aprendizaje infantil realizado en Nicaragua, fundamentan los aportes de este tipo de actividades en el proceso educativo, poniendo en consideración que por medio del uso de la lúdica se pueden potenciar la adquisición de aprendizajes y el desarrollo de habilidades y destrezas en el educando, brindando de esta forma, una herramienta valiosa para la enseñanza a los docentes. No obstante, este tipo de actividades no son empleadas de forma recurrente por los docentes, puesto que desconocen los beneficios de estas técnicas en el aprendizaje infantil.

En Ecuador, Pazmiño y Velasco (2018) en su investigación abordan la incidencia de las estrategias lúdicas en las actitudes de los niños de 5 a 6 años, en el cual, reconocen una problemática radicada en el deficiente conocimiento de los docentes acerca de la aplicación metodológica de las estrategias lúdicas, por lo cual, al momento de aplicar en el aula, en lugar de conseguir los objetivos planteados se genera desorden e indisciplina. En esta investigación se pudo determinar que solo el 50% de los docentes emplean estrategias lúdicas con los estudiantes del sub nivel de Preparatoria.

Posligua et al, (2017) en su artículo acerca de la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, realizada en Guayaquil, aborda el aporte que tienen las actividades lúdicas, en el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico en los educandos, tomando en consideración que el alumnado actual son considerados como nativos digitales, que tienen una amplia aceptación para el uso de herramientas tecnológicas, lo cual además, es muy necesario en la actualidad en el marco de la sociedad digital.

Vera (2017) en su investigación acerca de las actividades lúdicas a través de las TIC, en el desarrollo de habilidades comunicativas, realizada en Esmeraldas, analiza la falta de dinamismo en las estrategias aplicadas por los docentes en los primeros niveles educativos, frente a lo cual, presenta varias actividades lúdicas aprovechando las plataformas y medios digitales como una alternativa potencial para mejorar el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes.

Si bien, no se cuenta con datos concretos de la institución educativa sobre los logros alcanzados y las deficiencias o dificultades del sub nivel de preparatoria, si se cuenta con datos de la última evaluación ser estudiante. El Instituto Nacional de Evaluación Educativa, INEVAL (2018) describe que en las pruebas ser estudiante aplicadas a 8754 estudiantes de 351 instituciones educativas a nivel nacional, en el Cuarto Año de Educación Básica, se obtuvieron como resultados: “696 punto de promedio en el área de Matemática, 701 puntos de promedio en Lengua y Literatura, 701 punto de promedio en Ciencias Naturales, 696 punto de promedio en Estudios Sociales” (p. 127).

De la misma manera, se evidencia que en cuanto a niveles de logro: “el 51% de estudiantes evaluados se encuentra en un nivel de logro insuficiente, el 27,4% está en elemental, el 21,3% alcanza un nivel de logro satisfactorio y el 0,3% llega a un nivel de logro excelente” (INEVAL, 2018, p. 129). Evidenciando de esta manera la magnitud de la problemática, puesto que más de la mitad de los estudiantes se ubican en un nivel de logro deficiente en el Cuarto Año de EGB, lo cual se puede relacionar con las deficiencias que acarrearán desde los primeros niveles educativos y que se visibilizan en esta etapa.

En el caso de la provincia de Pichincha, estas mismas pruebas arrojan como resultado que los estudiantes del Cuarto Año de EGB: “el 55,1 de estudiantes se ubican en un nivel de logro insuficiente, el 30,7 alcanza un nivel de logro elemental, el 13,9% ha obtenido un nivel de logro satisfactorio y el 0,3% llega a un nivel de logro excelente” (p. 138). Como es de esperar la realidad educativa, en el contexto local no varía de la realidad nacional, permitiendo apreciar una problemática creciente, en comparación con los resultados de la prueba ser estudiante del año 2017, por ello, es necesario enfocarse en las prácticas pedagógicas en los primeros

niveles educativos, que es donde se cimientan las bases del desarrollo cognitivo del educando.

En la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat” de la ciudad de Quito, los educadores del Primer Año de Educación Básica, no emplean de forma recurrente estrategias lúdicas interactivas, tanto por la falta de formación profesional especializada en el campo de Educación Parvularia, puesto que ninguno de los docentes de la institución cuenta con este título profesional, así como también, por la falta de conocimientos y capacitación referente al uso de herramientas tecnológicas, y por la falta de implementos tecnológicos en la institución educativa, puesto que el centro de cómputo no dispone del servicio de internet.

En el contexto actual, en el que la institución se vio en la obligación de adoptar la modalidad de educación virtual, de acuerdo a los lineamientos del plan “Aprendamos juntos en casa”, debido a la emergencia sanitaria a causa del covid-19, se ha hecho aún más necesario el conocimiento docente en relación a las herramientas tecnológicas, que le permitan crear y utilizar estrategias interactivas para potenciar el aprendizaje infantil, puesto que los párvulos en cada uno de sus hogares no disponen de muchos materiales didácticos que fomenten su aprendizaje.

En el mismo sentido, se ha evidenciado por medio de la observación directa así como también de los resultados de la evaluación educativa, que los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de este establecimiento educativo, muestran algunas deficiencias en el desarrollo de las habilidades y destrezas que señala el Currículo Integrador, en los ejes de desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural y expresión y comunicación, por lo cual, es pertinente que se busquen nuevas alternativas metodológicas que permitan alcanzar satisfactoriamente los objetivos educativos propuestos.

Descripción del problema

Actualmente en la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat” de la ciudad de Quito, la educadora del sub nivel de Preparatoria no emplea estrategias lúdicas interactivas para la enseñanza orientada al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño establecidas en el currículo educativo en los párvulos, desaprovechando los beneficios que ofrecen tanto las estrategias lúdicas, como las herramientas tecnológicas, para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ende, el desarrollo integral de los párvulos.

Esa realidad, se enlaza con la falta de preparación profesional acorde a este sub nivel educativo, debido a que, la institución educativa no cuenta con profesores titulados específicamente en el campo de la Educación Parvularia, por lo cual, los docentes asumen de forma rotativa este sub nivel educativo, lo cual evidencia que el problema abordado es el desconocimiento de las estrategias lúdicas interactivas para la enseñanza de los párvulos en la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Planteamiento del problema

Una vez que se ha analizado y contextualizado la problemática objeto de estudio, se plantea el siguiente problema de investigación: ¿Cuáles son las estrategias lúdicas interactivas que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”?

Árbol de problemas

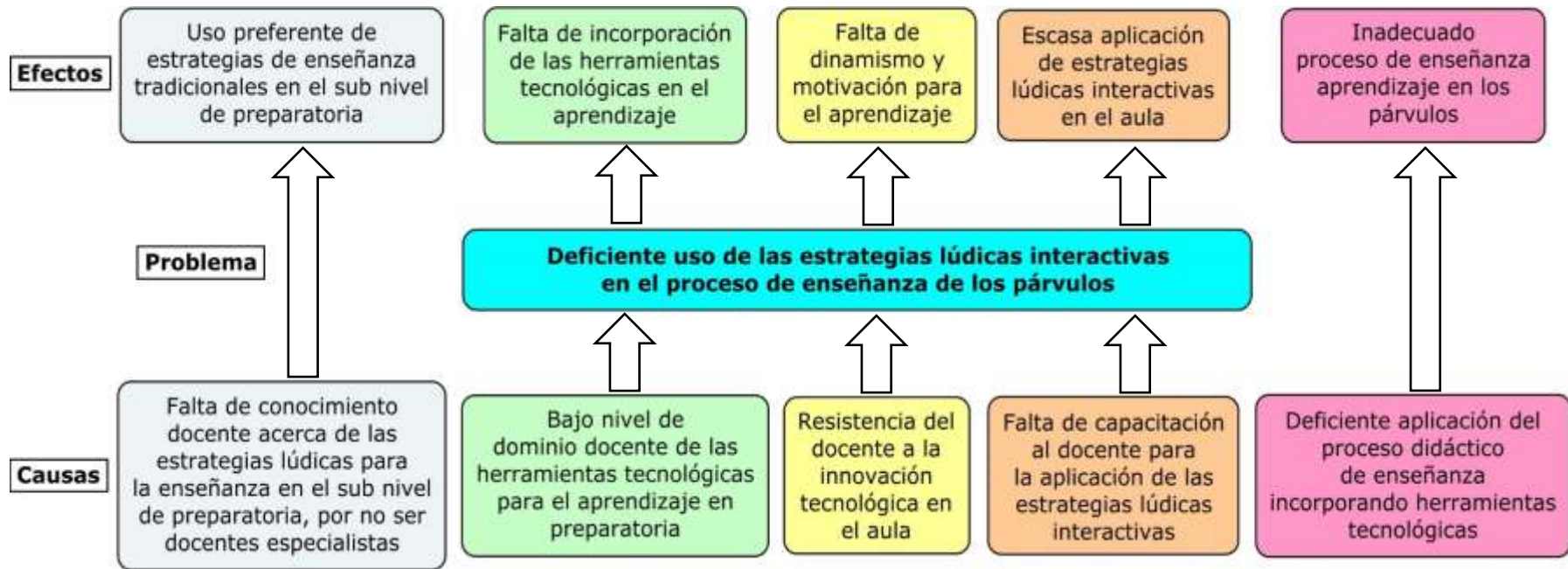


Figura 1: Árbol de problemas (causa y efecto)
Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Análisis crítico

El problema crítico abordado en el presente estudio es el deficiente uso de estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos en el sub nivel de Educación Preparatoria, por lo cual, se establecen las siguientes causas y efectos:

- Los docentes muestran falta de conocimiento en relación a las estrategias lúdicas interactivas para la enseñanza, por lo cual, prefieren utilizar estrategias de enseñanza tradicionales en el sub nivel de Educación Preparatoria, debido a que en la institución educativa no se cuenta con docentes titulados específicamente en el campo de Educación Parvularia.
- Existe un bajo nivel de dominio de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes, por lo cual, no se incorporan las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los párvulos, desaprovechando de esta manera el aporte de estas herramientas al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los docentes demuestran resistencia a la innovación tecnológica en el aula, generando de esta forma una falta de dinamismo y motivación para el aprendizaje.
- La falta de capacitación docente para la aplicación de estrategias lúdicas interactivas genera que no se empleen estas estrategias en el sub nivel de Educación Preparatoria.
- La deficiente aplicación del proceso didáctico de enseñanza-aprendizaje al incorporar herramientas tecnológicas ocasiona que se produzca un inadecuado proceso de enseñanza-aprendizaje en los párvulos, por lo cual, no se podrán alcanzar los objetivos propuestos en el currículo integrador.

Preguntas de investigación

- ¿Qué beneficios aportan las estrategias lúdicas interactivas al proceso de enseñanza de los párvulos en el sub nivel de Educación Preparatoria?
- ¿Cuáles son las deficiencias en el conocimiento docente sobre el manejo de herramientas tecnológicas en el proceso educativo?
- ¿Cuáles son las estrategias lúdicas interactivas que se pueden emplear en el proceso de enseñanza de los párvulos?
- ¿Qué elementos debe contener una guía didáctica para capacitar a los docentes promoviendo el uso de estrategias lúdicas interactivas en el sub nivel de Educación Preparatoria?
- ¿Cómo se aplica el proceso didáctico de enseñanza-aprendizaje incorporando las herramientas tecnológicas con los párvulos?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar estrategias lúdicas interactivas mediante una guía didáctica para mejorar el proceso de enseñanza de los párvulos de la escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas interactivas y el proceso de enseñanza, por medio de la indagación bibliográfica para establecer las relaciones existentes entre las variables de la investigación.
- Determinar los beneficios del uso de estrategias lúdicas interactivas por medio del análisis teórico para promocionar su incorporación como herramientas de aprendizaje de los párvulos.

- Diagnosticar el nivel de conocimiento de los docentes referente a la aplicación de estrategias lúdicas interactivas mediante técnicas de investigación científica para la identificación de deficiencias y limitaciones concretas.
- Elaborar una guía didáctica por medio del uso de estrategias lúdicas interactivas para mejorar el proceso de enseñanza en párvulos aprovechando los avances tecnológicos en el campo educativo.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Una vez que se han revisado los repositorios digitales de diferentes universidades en el contexto local, nacional e internacional, se han identificado las investigaciones que se presentan a continuación, debido a que guardan relación con la temática abordada

Domínguez (2015) en su investigación titulada “la lúdica: una estrategia pedagógica depreciada” analiza que si bien en el campo teórico, se ha profundizado bastante en el estudio de los aportes y ventajas de la lúdica en el proceso educativo, esto no ha llegado a concretarse en el campo de la práctica educativa. Por ello, a través del uso de una metodología de enfoque mixto, la investigación recoge y analiza la percepción de los estudiantes de la carrera de Educación Básica en relación con la lúdica, obteniendo como resultado que menos del 10% de futuros docentes no consideran a estas estrategias como altamente potenciales para el desarrollo cognitivo, social, afectivo o motriz de los educandos. De esta forma, se puede apreciar que no se reconocen desde los niveles formativos de los futuros educadores la relevancia del componente lúdico en la educación.

Ruiz (2017) en su investigación fundamenta el juego como una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil, por medio de la metodología de enfoque cualitativo, por medio de las técnicas de observación participante y la entrevista en profundidad. Los resultados que arrojaron esta

investigación permiten evidenciar, la relevancia del juego, como estrategia de mediación para que los párvulos adquieran nuevos conocimientos y habilidades para su desarrollo personal y social.

Valcárcel (2016) en su investigación aborda el uso de recursos educativos digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio del uso de una metodología de enfoque cualitativo y tipo bibliográfico, estudia las ventajas y desventajas de la incorporación de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde esta perspectiva, se establece que si bien, existen ciertas opiniones sobre el uso de la tecnología en las instituciones educativas, es necesario reconocer que en la actualidad la sociedad es eminentemente digital y los nuevos ciudadanos requieren de los conocimientos y las competencias para afrontar los retos y exigencias de la sociedad actual.

Córdova (2017) en su investigación acerca de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales de los infantes, emplea el diseño metodológico de investigación aplicada y tipo cuasi experimental, por medio del uso de un grupo experimental y un grupo de control. De esta manera, se determinó que el uso de estrategias lúdicas incide de forma positiva en el desarrollo de habilidades sociales. Del mismo modo, se puede apreciar que, mediante las estrategias didácticas planteadas, se pueden desarrollar diversos contenidos, objetivos educativos, estrategias y dimensiones del desarrollo infantil, puesto que en el juego se pone en práctica la motricidad, el lenguaje, el pensamiento crítico, la socialización, la negociación, el trabajo en equipo, entre otras.

Angulo y Centeno (2016) en su investigación aborda las estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en los niños, por medio de la utilización del enfoque cualitativo, profundiza en el estudio sobre el aporte que tienen las estrategias lúdicas en el proceso de socialización infantil, resaltando también la importancia que tiene la adquisición de habilidades sociales, en el marco de la convivencia y el clima escolar. Razón por la cual, es importante reconocer que, a diferencia de otros tipos de estrategias, a través de la lúdica se puede abordar todas las esferas del desarrollo humano y no solo la cognición.

Rabia et al, (2017) en su investigación desarrolla una estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín, por medio de la metodología de enfoque cualitativo, a través de la observación directa. Con ello, se pudo establecer una serie de deficiencias y limitaciones en el proceso educativo, especialmente en el ámbito de la atención y concentración infantil, en donde, los párvulos pierden con gran facilidad la atención en las actividades didácticas tradicionales, lo cual motivó el desarrollo de una estrategia a través de juegos interactivos, que consistió en la creación de una página en donde se compilaron juegos didácticos interactivos, como videos, cuentos, retos y destrezas.

Toaquiiza (2020) en su investigación, aborda las estrategias lúdicas en la producción de cuentos, por medio de un enfoque cuantitativo a través del uso del método de estadística descriptiva. En este trabajo, se identifica como problemática, el deficiente aprovechamiento de las estrategias lúdicas en el aula, puesto que, en la percepción de algunos docentes, no representan una herramienta valiosa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, es importante conocer la percepción de los docentes y fomentar desde la investigación científica la relevancia y los aportes que tienen las estrategias lúdicas, para la ejecución de experiencias potenciales para el aprendizaje significativo del educando.

Pazmiño y Velasco (2018) en su investigación sobre la influencia de las estrategias lúdicas en las actitudes de los niños de 5 a 6 años, analiza por medio del diseño metodológico de enfoque mixto, la incidencia que tiene la utilización de la lúdica en las actitudes y comportamientos intra áulicos de los párvulos. Cabe recalcar que las autoras, en su investigación, resaltan que, si bien el juego didáctico pertenece a las estrategias lúdicas, no quiere decir, que la lúdica es únicamente el juego, puesto que existen diversas estrategias que pueden ser aprovechadas en el contexto educativo, para potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas en los párvulos. Por consiguiente, es importante que se pueda abrir nuevas perspectivas acerca de las estrategias lúdicas, que permitan identificar una amplia gama de posibilidades didácticas.

Sánchez (2019) en su investigación sobre el aporte de las estrategias lúdicas en el aprendizaje matemático, aplicó un diseño metodológico de tipo cuantitativo, a través del cual se determinó, que existen deficiencias en la adquisición de nociones matemáticas básicas en los estudiantes, quienes tienen limitaciones para alcanzar las destrezas con criterio de desempeño que señala el currículo integrador, así como también, evidencia que los docentes de este sub nivel educativo utilizan muy poco o casi nunca las estrategias lúdicas como herramienta de enseñanza-aprendizaje. En tal virtud, este antecedente, permite evidenciar que, al ser el primer año de Educación General Básica, un periodo de transición entre la Educación Inicial y la Educación Básica se pierde en muchos de los casos el uso de estrategias lúdicas predominando así el uso de estrategias formales para el aprendizaje.

En consecuencia, los antecedentes que se han analizado permiten evidenciar el aporte que tienen las estrategias lúdicas en el proceso didáctico, lo cual, se ha comprobado teóricamente en muchas investigaciones. Del mismo modo, se analizan las posibilidades didácticas del uso de herramientas tecnológicas en el acto educativo, así como la necesidad de fomentar el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes.

Es importante resaltar, que no son pocas las investigaciones que abordan el desarrollo de estrategias lúdicas interactivas, tanto en el contexto internacional, como regional y local, por lo cual, es importante reconocer el rol que tienen actualmente este tema de investigación y la importancia de innovar las estrategias de enseñanza aprovechando los beneficios del enfoque lúdico y de la tecnología, para potenciar el desarrollo integral de los párvulos.

Organizador lógico de las variables

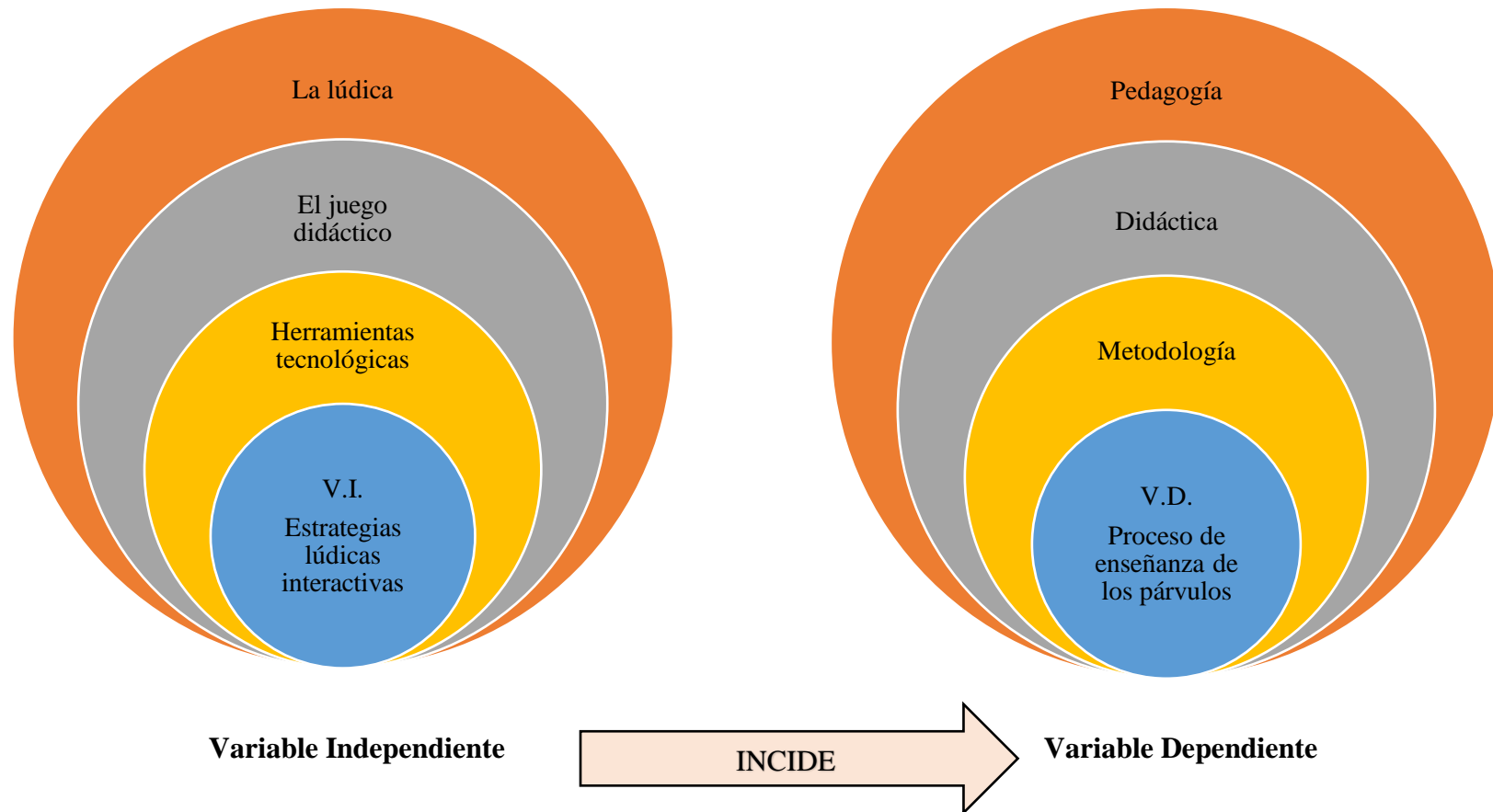


Figura 2: Organizador lógico de variables independiente y dependiente
Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Constelación de ideas de la variable independiente

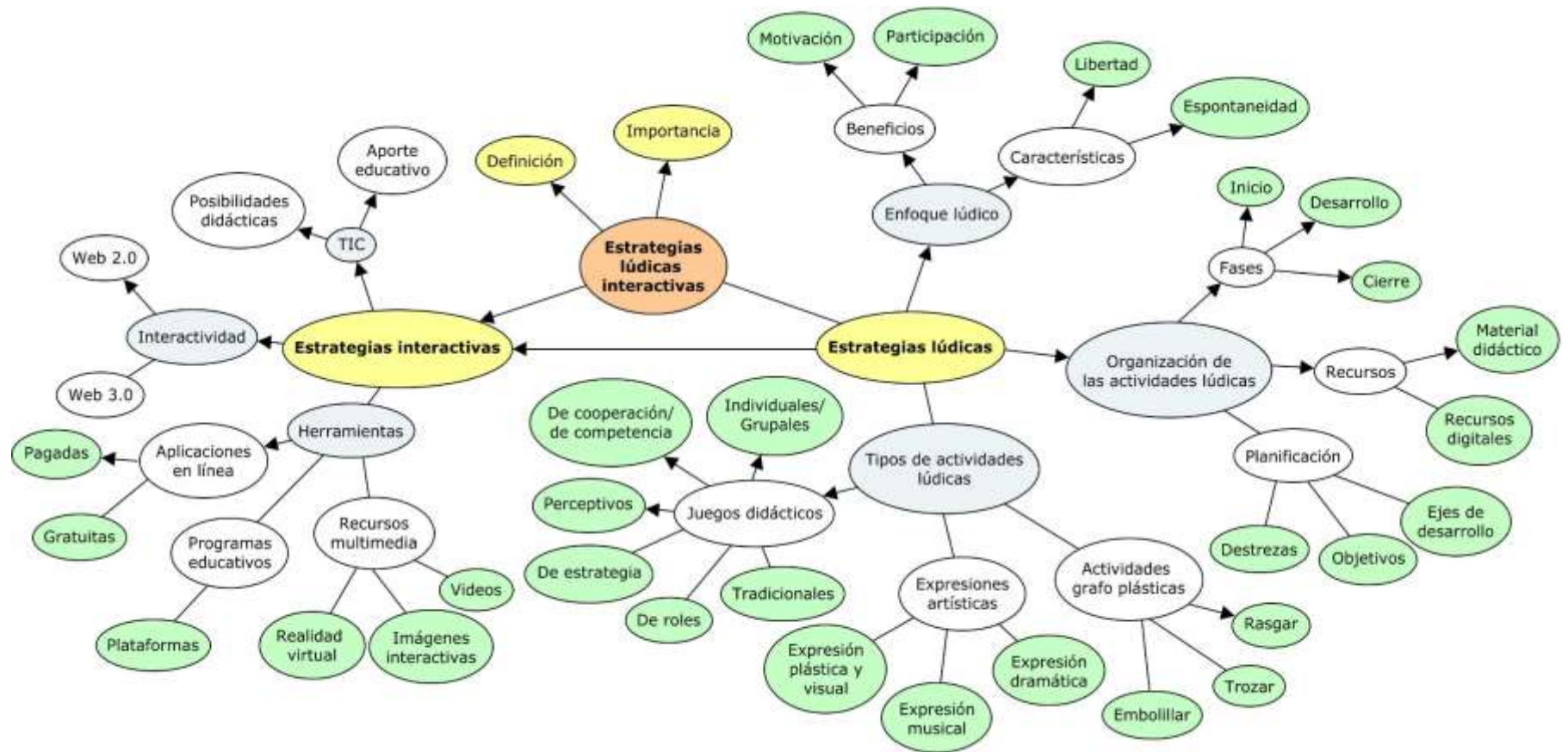


Figura 3: Constelación de la variable independiente
Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Constelación de ideas de la variable dependiente

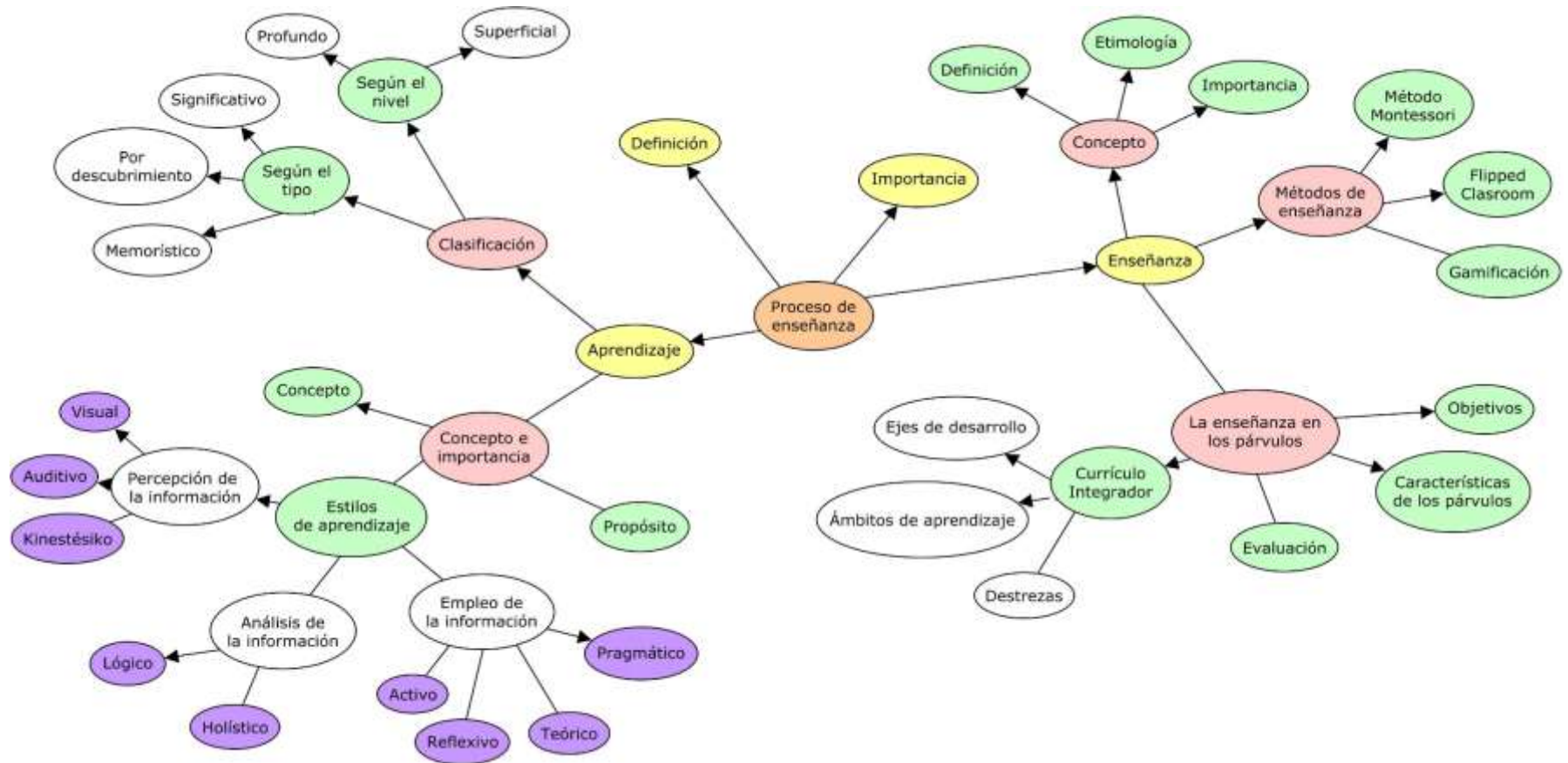


Figura 4: Constelación de la variable dependiente
Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Desarrollo teórico del Objeto y Campo

La lúdica

La lúdica es concebida como un aspecto inherente a la personalidad del ser humano. Jiménez, Dinello y Alvarado (2004), consideran que es un calificativo o una cualidad del individuo, que se caracteriza por la combinación de la libertad de identidad, un alto grado de sensibilidad y creatividad en la ejecución de alguna actividad que genera satisfacción simbólica, emocional y afectiva. En este sentido, al hablar de lúdica, se hace referencia a un elemento subjetivo de la naturaleza humana que se encuentra ligado a su propia naturaleza.

Por su parte, Domínguez (2015) menciona que la lúdica representa: “la capacidad humana para transformar el orden simbólico, buscando nuevos modelos de pensamiento y de acción, encaminados hacia la felicidad” (p. 12). En otras palabras, la actividad lúdica exige un espacio de libertad, de interacción, que salga de la rutina cotidiana, para que así, se puedan fomentar nuevos escenarios y ambientes para la improvisación, la creatividad, el disfrute, la libertad y la alegría.

En tal virtud, la lúdica se considera como una estrategia propia del sujeto para llegar a alcanzar su felicidad y bienestar, tomando en cuenta que esta es una de las necesidades básicas del ser humano y también que todo el accionar del ser humano se entrelaza íntimamente con las emociones, que son las gestoras de las conductas, comportamientos y acciones de cada persona.

En consecuencia, Córdova et al, (2017) señala que al definir la lúdica es necesario resaltar que se constituye como un espacio o una experiencia, pero que en sí es un proceso, que se encuentra presente en el desarrollo humano a lo largo de la historia, las distintas civilizaciones han empleado la lúdica como estrategia de la formación personal, puesto que desde este aspecto se puede integrar la parte psíquica, social, cultural y biológica del sujeto.

Lúdica relevancia social y educativa

Generalmente, cuando se habla de la lúdica, al relacionarse esta con el juego, con la recreación, con el ocio, se tiende a considerar socialmente que se trata de actividades sin una utilidad en el desarrollo humano y que se utilizan simplemente como actividades de relleno o de esparcimiento. No obstante, la lúdica describe una serie de posibilidades y de ventajas en las distintas dimensiones y esferas de la interacción humana.

En tal virtud, Tobón et al, (2012) afirman que por medio de la lúdica se promueve: “la gratificación, los valores, reducción de la fatiga, incremento de la voluntad, bienestar mental, social y físico, disminución de tensiones emocionales, estimulación de las habilidades cognitivas, motrices, sensoriales y sociales, entre otros” (p. 82). En este sentido, se puede apreciar que la lúdica ofrece una amplia gama de ventajas o beneficios para el desarrollo integral, el bienestar y la salud, siendo, por consiguiente, una actividad que debe ser valorada e incorporada en la vida del ser humano en cualquier espacio, ya sea este educativo, laboral, familiar, comunitario.

En el campo de la educación, la consideración de la lúdica como estrategia pedagógica es relativamente reciente. No obstante, diversas investigaciones apuntan a los numerosos beneficios que ofrece este enfoque en el ámbito educacional. Así, Zuluaga y Gómez (2016) consideran que: “por medio de la lúdica se puede promover la participación y modificar las estructuras cognitivas en el marco de la interacción sujeto-objeto-entorno” (p. 240). De esta forma, se puede construir espacios y experiencias de aprendizaje más motivantes e interesantes para el educando.

La motivación, la participación y el interés son considerados como factores que inciden directamente en el aprendizaje humano, puesto que determinan el nivel de aplicación de las habilidades cognitivas, como la atención, el pensamiento, la memoria. En este sentido, una actividad didáctica diseñada a partir del enfoque lúdico tiende a motivar más al educando y, por ende, el sujeto enfoca más su atención y su concentración al desarrollo de dicha actividad.

Estos beneficios, no ha sido solamente resultado de la observación de los investigadores educativos, sino que también, se han encontrado pruebas a nivel biológico, que reafirman estas ventajas. Al respecto, Jiménez (2013) indica que: “las actividades culturales y cotidianas que involucran el componente lúdico producen mayor secreción de sustancias endógenas en el cerebro humano, como la endorfina, la dopamina y la serotonina” (p. 50). Mismas que, desde el campo de las neurociencias se asocian directamente con el goce, la alegría, la euforia, la felicidad, el placer, la creatividad y a su vez, se consideran como parte esencial en la búsqueda del sentido de la vida.

De esta manera, se puede corroborar que la realización de estrategias lúdicas se encuentra íntimamente ligada con sentimientos y emociones positivos que favorecen el aprendizaje, la adquisición de nuevos conocimientos, conductas, comportamientos, habilidades y destrezas, brindando así una herramienta potencial para mejorar la calidad de los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje.

El juego didáctico

Conceptualización e historia del juego didáctico

El juego didáctico es descrito por Game (2015) como: “una acción espontánea y voluntaria que genera energía y diversión” (p. 34). Partiendo desde esta definición, se evidencia que el juego didáctico puede ser cualquier actividad, es decir, no existen parámetros rígidos que definan lo que puede o no ser un juego didáctico.

Por ello, el juego didáctico depende de la creatividad del educador, para crear, imaginar, diseñar espacios y experiencias didácticas, en el marco del juego didáctico, adaptando el juego a las necesidades didácticas específicas y a las características particulares del alumnado, para que, de esta manera, el juego se convierta en una herramienta de mediación pedagógica ayudando a alcanzar el desarrollo de las destrezas y habilidades en el educando.

Por su parte, Córdova et al, (2017) opinan que los juegos didácticos son: “espacios construidos para dar sentido al mundo natural y social en la mente del niño/a” (p. 83). De esta forma, el juego se enmarca en una práctica social y natural del ser humano, misma que ha sido aprovechada desde tiempos inmemoriales para la formación del sujeto.

El juego, como tal, ha sido una actividad inmersa a lo largo de la historia de la humanidad. En este sentido, Zuluaga y Gómez (2016) describen que: “En el paleolítico el ser humano comenzó a crear sus primeras expresiones culturales por medio del juego” (p. 238). Por tal motivo, el juego adquiere un valor singular en los grupos humanos primitivos, puesto que se constituye como la principal herramienta para el aprendizaje y la adaptación de los más jóvenes a su entorno natural y social.

En tal virtud, desde los grupos humanos primitivos, el juego se ha ido constituyendo como una práctica social, con fines no solo recreativos, sino también educativos, puesto que a través de los juegos se promueve la adquisición de conocimientos, destrezas o habilidades, que el ser humano requiere para su vida, para su adaptación y superación.

Potencial pedagógico del juego didáctico

En la actualidad, se ha indagado abundantemente acerca del potencial pedagógico que tiene el juego didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, Montero (2017) considera que: “Los juegos didácticos como una estrategia para la enseñanza, aportan al incremento de la motivación y la participación activa de los estudiantes, mejorando de esta forma, el desarrollo de la actividad” (p. 76). En este sentido, se afirma que el juego didáctico tiene una incidencia positiva sobre el aspecto de la motivación y la participación, ahora bien, considerando que estos son aspectos fundamentales para el aprendizaje, se puede asumir que son beneficiosos para generar el aprendizaje constructivista y significativo para el alumnado.

De esta forma, el juego didáctico como exteriorización de aspecto lúdico del ser humano, genera un cúmulo de emociones, pensamientos y acciones, que

pueden aportar en el desarrollo cognitivo del individuo, puesto que se activan sus habilidades cognitivas, se predispone favorablemente para realizar la actividad, se entrelazan los conocimientos con cargas emocionales positivas y se puede construir un aprendizaje más duradero y significativo.

Por su parte, Tamayo y Restrepo (2017) sugieren que: “El desarrollo de los juegos se enmarca en el respeto de normas y reglas que forman parte de la dinámica cultural específica” (p. 111). Desde esta perspectiva, el juego didáctico sirve también como un elemento para la adaptación social y cultural, debido a que los juegos son construcciones sociales, que se diseñan en función de lo que es aceptable y lo que no es aceptable en el contexto social específico, recreando de esta forma, pequeños escenarios de incorporación de las normas sociales.

En consecuencia, Cedeño y Calle (2020) asumen que: “Combinar el juego didáctico con la enseñanza permite disminuir el rigor de las estrategias tradicionales tanto para los estudiantes como para los docentes, predisponiendo además al educando para receptar nuevos conocimientos” (p. 71). En tal virtud, se evidencia que el juego ofrece una serie de ventajas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, como señalan los autores, el dinamismo es una de las principales.

Generalmente los docentes tienden a emplear estrategias metodológicas tradicionales, en donde, la participación del estudiante es muy baja, al no ser partícipes activos el proceso puede volverse monótono, repetitivo y cansado, generando una pérdida progresiva de interés y motivación, por lo cual, es importante buscar alternativas metodológicas que permitan involucrar activamente al educando para la construcción de sus propios conocimientos.

Finalmente, Aristizábal et al, (2016) concuerdan que: “es fundamental propiciar experiencias de aprendizaje enriquecidas, significativas y diversas que contribuyan a desarrollar la inteligencia, la creatividad y alcanzar los objetivos didácticos señalados en el currículo educativo” (p. 118). En este sentido, se puede evidenciar que el juego didáctico, debe ser considerado como una estrategia relevante y potencial en el acto educativo, más no como un complemento o actividades para distraer y recrear, por el gran potencial pedagógico que ofrecen.

Herramientas tecnológicas

Sociedad de la información

En la actualidad, la sociedad se encuentra caracterizada por el amplio impacto que tiene la tecnología en todos los aspectos sociales, en la comunicación, la información, la economía, la industria, la medicina y por supuesto, como no podía ser de otra manera, también ha impactado en el ámbito de la educación.

En este sentido, Pérez et al, (2018) señala que: “La sociedad de la información, se caracteriza por el manejo, creación e intercambio de contenidos electrónicos, como eje para el desarrollo de las actividades humanas en todos los aspectos cotidianos” (p. 850). De esta forma, se ha evidenciado que, en las últimas décadas, la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, generando nuevas herramientas y aplicaciones que tienen como propósito mejorar la calidad de vida de las personas.

Es indiscutible el vertiginoso avance de la tecnología en los últimos años, creando herramientas, dispositivos, medios y aplicaciones, por medio de las cuales, se ha mejorado muchos de los ámbitos de la sociedad, por ejemplo, el campo comunicacional, en donde en los inicios de la humanidad la comunicación se limitaba a las personas que conformaban un grupo social y que habitaban en un mismo lugar geográfico, luego con el paso del tiempo, fueron desarrollando mecanismos para comunicarse con otras tribus o asentamientos, por medio de personas que se trasladaban de un lugar a otro llevando el mensaje.

Con el advenimiento de las telecomunicaciones, este escenario se fue haciendo cada vez más rápido, viendo en la actualidad, que es posible conectarse sincrónica o asincrónicamente con otra persona que se encuentra en otro país e incluso otro continente y en este sentido, la información se transfiere de manera casi instantánea a los lugares más inhóspitos del planeta.

Por su parte, Delgado et al, (2009) consideran que: “en la actualidad, las herramientas tecnológicas generadas por la sociedad del conocimiento se encuentran arraigadas en los diversos aspectos sociales, como la producción, la

economía, la ciencia, la cultura e incluso la educación” (p. 59). En cada uno de estos sectores, la sociedad de la información adapta o crea herramientas enfocadas a acceder y utilizar de forma eficiente la información.

En este sentido, los avances tecnológicos se adaptan a las necesidades y retos sociales actuales, por lo cual, es importante analizar el rol que pueden desempeñar estas herramientas tecnológicas en el aspecto de la educación inclusiva. Especialmente, en el escenario actual, en donde la virtualidad, se convirtió en el medio exclusivo para la continuidad de la educación en el contexto de la pandemia.

La tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La sociedad de la información se ha caracterizado principalmente por la generación de las llamadas, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que refieren a dispositivos físicos o herramientas virtuales, que tienen como función la generación, modificación y transmisión de información. En este sentido, el rol de las TIC en el proceso educativo ha ido ampliando su discusión en los últimos años. Al respecto, Pérez et al, (2018) ponen de manifiesto que: “en el contexto de la sociedad de la información, es pertinente vincular la innovación educativa con el uso de las TIC, puesto que permiten mejorar el acceso a la información y potencian la construcción de conocimientos y desarrollo de habilidades” (p. 862).

En tal virtud, la incorporación de las TIC en el ámbito educativo requiere mucho más que la implementación en infraestructura y equipos tecnológicos, sino que además es indispensable, contar con el talento humano, capacitado y comprometido para replantear y transformar el proceso educativo con la utilización de estas nuevas herramientas.

Por ello, Castro et al, (2007) afirman que: “Las TIC han mejorado significativamente en cuanto a accesibilidad, facilidad de uso y adaptabilidad de las herramientas para alcanzar los objetivos de rendimiento personal y organizacional” (p.217). La incorporación de las herramientas tecnológicas, puede tener diversos objetivos en el campo educacional, puesto que a través de estas herramientas se

puede contribuir a mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje, diversificar las estrategias metodológicas, personalizar el proceso educativo, mejorar los canales de información y participación de las familias, y contribuir al desarrollo de habilidades y competencias tecnológicas, tan necesarias y valoradas en la sociedad de la información, brindando de esta manera una equidad de oportunidades, especialmente en lugares marginados y vulnerables, en donde la brecha tecnológica es significativa.

Por su parte, Pérez y Tellería (2012) consideran que: “La incorporación de las TIC en el proceso educativo, debe ser un proceso responsable y comprometido, desde una perspectiva crítica que aprecie las interrelaciones y características particulares del entorno educativo” (p. 86).

Desde esta perspectiva, la incorporación de las TIC en el proceso educativo conlleva una gran responsabilidad para la comunidad educativa, con el objetivo de aprovechar al máximo el potencial que ofrecen estas herramientas para alcanzar los objetivos educativos, como se ha analizado en este caso, el fomento de las escuelas inclusivas.

Estrategias lúdicas interactivas

Definición e importancia de las estrategias lúdicas interactivas

La conceptualización de las estrategias lúdicas interactivas se entiende como una combinación de la definición de estrategias lúdicas y de interactividad. Así, Caballero (2021) indica que: “las estrategias lúdicas son entendidas como acciones que propician el desarrollo integral del estudiante, puesto que involucran los aspectos cognitivos, psicomotores, afectivos y creativos” (p. 874). En este sentido, las estrategias lúdicas refieren a actividades integrales, que abarcan una serie de aspectos y competencias en el educando y que se caracterizan por tener un alto grado de libertad, espontaneidad, participación y expresividad.

Por otro lado, Vixtha (2017) menciona que la definición de interactividad abarca principalmente dos aspectos: “el primero, las posibilidades de un medio o

herramienta para que los usuarios se comuniquen e interactúen entre ellos y la segunda, las diversas posibilidades de acción que el sujeto puede realizar en un determinado medio digital” (p. 211). En tal virtud, la interactividad se define como una característica de los medios o herramientas digitales, que se enfoca en la interacción usuario-usuario y usuario-herramienta o medio.

En consecuencia, se puede entender por estrategias lúdicas interactivas a aquellas actividades, que cumplan con las características del enfoque lúdico y de la interactividad, por medio de aplicaciones, herramientas o recursos didácticos que permitan ejecutar actividades lúdicas por medios virtuales, ya sean plataformas, entornos educativos, páginas web, aplicaciones en línea o recursos didácticos con posibilidades de interacción tanto entre los usuarios, como entre el usuario y los recursos o medios.

Estrategias lúdicas

Enfoque lúdico

El enfoque lúdico, radica en la caracterización de las estrategias mediante la lúdica, es decir, mediante la libertad y espontaneidad del ser humano, para que, de esta forma, las experiencias y los aprendizajes se enlacen con cargas emocionales positivas que los conviertan en un aprendizaje significativo para el párvulo. Diseñar estrategias mediante el enfoque lúdico, representa atender a los intereses y necesidades naturales del ser humano en esta etapa vital, que es la infancia, promoviendo actividades como el juego, las expresiones artísticas o las técnicas grafo plásticas.

Beneficios del enfoque lúdico

El enfoque lúdico dentro de las actividades educativas ofrece una serie de beneficios y ventajas para mejorar el proceso didáctico. En este sentido, Vásquez y Pérez (2020) afirman que: “aportan al desarrollo integral del educando propiciando la imaginación, la expresividad de sus pensamientos y emociones, el desarrollo del pensamiento creativo y la socialización con los demás” (p. 7). Desde esta

perspectiva, se asume que a través de las estrategias lúdicas se pueden trabajar una serie de aspectos y dimensiones del desarrollo infantil integral.

Por su parte, Parra (2020) considera que las estrategias lúdicas son: “innovadoras y facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, potenciando el desarrollo de habilidades intelectuales, motrices y afectivas en el educando” (p. 145). De esta forma, se puede evidenciar, que el enfoque lúdico en el desarrollo de actividades didácticas no se centra únicamente en un aspecto del desarrollo infantil, sino que por el contrario puede favorecer a través de estas estrategias varias dimensiones.

Entre las cuales constan el desarrollo cognitivo, por medio de la adquisición de conocimientos; el desarrollo físico por medio de la actividad física; el desarrollo del pensamiento, a través del planteamiento de situaciones problémicas que requieran del pensamiento crítico para buscar alternativas de solución; la creatividad, la imaginación, la innovación, la expresividad, la socialización, entre otros, dependiendo del tipo de actividad lúdica que se diseñe y ejecute, acorde también a las características evolutivas del educando.

Características de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas se caracterizan, según Caballero (2021) por “ser actividades placenteras, naturales e innatas” (p. 865). Desde esta perspectiva, las estrategias lúdicas, se asocian con cargas emocionales positivas, la relajación, la alegría, el disfrute, el placer, la felicidad, por lo cual, se considera parte de la naturalidad del ser humano, quien constantemente busca actividades que le generen estos sentimientos y emociones.

Adicionalmente, Fernández et al, (2016) señala que lo lúdico es: “libre, espontáneo y fundamental en la infancia” (p. 374). Corroborando de esta manera, el sentido de libertad que deben tener las estrategias lúdicas, si bien los juegos o actividades didácticas tienen un objetivo educativo concreto, la selección de acciones y actitudes por parte de cada uno de los párvulos debe permitirles imaginar distintos métodos o caminos para alcanzar dicho objetivo, fomentando así su

imaginación, su creatividad, su innovación, su capacidad para tomar la iniciativa, la expresividad de sus emociones e intereses, es decir, dejar en medio un campo abierto de posibilidades.

Finalmente, Tamayo y Restrepo (2017) aseguran que el enfoque lúdico se caracteriza por ser: “un sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales para fomentar la educación de niños por medio de actividades físicas y la experiencia con sus posibilidades de interacción por medio de los sentidos” (p. 110). En este sentido, se busca explorar y potenciar el uso de los diversos canales perceptivos del infante, para fortalecer el desarrollo de las destrezas descritas en los ámbitos y ejes de aprendizaje, en los que se enmarca la Educación Preparatoria.

Organización de las actividades lúdicas

Fases de las estrategias lúdicas

El desarrollo de las estrategias lúdicas en el proceso educativo, demandan de un proceso planificado de diseño, ejecución y evaluación, como toda estrategia metodológica, con el fin de evitar la improvisación y la aplicación de actividades que no sumen a los esfuerzos por alcanzar el aprendizaje significativo. En este sentido, Montero (2017) asume que: “se debe desarrollar una planificación previa enfocada en el objetivo de aprendizaje que se desea conseguir” (p. 83). Por ello, es primordial que, si bien el desarrollo de la actividad lúdica debe ser espontánea por parte del educando, en cambio, por parte del docente, debe constituirse como una actividad didáctica planificada y organizada de forma coherente y sistemática a fin de conseguir los objetivos planteados.

En este sentido, Ascencio (2016) describe que: “resulta útil el plan de clase, en donde se especifican las acciones a desarrollar antes, al inicio, durante y al cierre de la actividad didáctica” (p. 112). Este instrumento se considera, entonces más que un mero trámite o papeleo para el docente, como una herramienta para describir las intenciones del educador que luego deberán ser concretadas en la ejecución de la actividad didáctica.

Recursos

Los recursos para la aplicación de las estrategias lúdicas pueden ser variados, y su importancia radia en la posibilidad de estos para interconectar cierto contenido o información con los mecanismos sensoriales y cognitivos del infante. En este sentido, Esteves et al, (2018) argumenta que: “hoy en día, la palabra sola no basta, y creo que nunca ha bastado, para transmitir un aprendizaje; ya que se necesita experimentar y explorar” (p. 169). Desde este punto de vista, el ser humano especialmente en los primeros años de vida tiene un aprendizaje predominantemente a través de la manipulación y de la interacción con los objetos y sujetos de su entorno.

En el contexto actual, caracterizado por la incidencia de la tecnología en todos los aspectos sociales, es importante reconocer la amplia gama de posibilidades para la creación de recursos digitales, enfocados al ámbito educativo. Así, Pérez (2017) señala que: “en la era tecnológica, se puede contar con recursos multimedia, simuladores, realidad aumentada, entornos de aprendizaje, bases de datos, gráficos interactivos, entre otros” (p. 250).

De esta manera, desde el plano de la investigación educativa, constituye un desafío innovar permanentemente los procesos de enseñanza-aprendizaje, para de esta manera, aprovechar las potencialidades de las nuevas herramientas y avances tecnológicos.

Planificación

De manera general en el contexto ecuatoriano, se emplean en la planificación las fases de inicio, desarrollo y cierre, para organizar las acciones de forma secuencial, de la misma manera también se emplea el modelo ERCA, que se encuentra conformado por las etapas de Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aprendizaje. En cualquier caso, es importante que la aplicación de las estrategias lúdicas, se planifiquen adecuadamente y que no sean improvisadas.

En el caso de la planificación, es importante tomar en cuenta que las estrategias y actividades que se planifiquen deben tener congruencia, con los

objetivos educativos del sistema nacional, es decir, que deben enmarcarse en los tres ejes de desarrollo, en los ámbitos de aprendizaje y las destrezas planteadas en el Currículo Integrador (2016) donde se describen los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, en los cuales se deben enmarcar las actividades didácticas.

Tipos de actividades lúdicas

Juegos didácticos

En cuanto a los tipos de actividades lúdicas, diversos autores desarrollan una serie de clasificaciones de las actividades lúdicas. Cedeño y Calle (2020) describe que las actividades lúdicas: “pueden ser individuales o colectivas” (p. 71). Las actividades individuales refieren a aquellas en las cuales, los estudiantes trabajan de forma personal, en cambio, las estrategias colectivas, son aquellas que implican la participación de varias personas.

Por otra parte, Caballero (2021) menciona que las estrategias lúdicas pueden ser: “de reglas, de construcción, didácticas, musicales, literarias, físico-corporales y gráfico plásticas” (p. 868). Evidenciando de esta forma, que dentro de las estrategias didácticas no solamente, se encuentra presente el juego, sino que también se pueden considerar como parte de estas, las expresiones artísticas y las actividades grafo plásticas, mismas que, especialmente en el campo de la educación infantil, resultan muy provechosas y significativas.

En relación con los juegos didácticos, Córdova, Lara y García (2017) señala que estos pueden ser: juegos sociales, de agrupamiento, juegos libres, juegos estructurados, de competición, sensoriales, motrices, populares, de estrategias, de roles” (p. 87). En tal virtud, se aprecia una gran variedad de juegos didácticos que se pueden diseñar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Expresiones artísticas

Con relación a las expresiones artísticas, Sarlé et al. (2014) indica que las principales expresiones artísticas se clasifican en: “artes dramáticas, musicales y plásticas o visuales” (p. 23). Las artes dramáticas se enfocan en la expresión

corporal, por ejemplo, la dramatización, la danza, el teatro, referente a las artes musicales se integran el canto, la interpretación de instrumentos musicales, finalmente, las actividades plásticas involucran a todas las actividades que se enfocan en generar imágenes o figuras, pueden ser en dos o tres dimensiones, así se contempla dentro de esta categoría la pintura, el dibujo, la escultura, el muralismo, la fotografía.

Por su parte, Estevés y Rojas (2017) afirma que: “Educar desde el punto de vista estético y artístico de niños de edad preescolar significa desarrollo psíquico y físico que se erige como condición relevante de su futura personalidad” (p. 115). En el marco de la educación integral, es importante tomar en consideración que el proceso educativo no solo es adquirir conocimientos, sino también desarrollar el intelecto, el pensamiento creativo, la espiritualidad, lo psíquico, lo físico, lo comportamental, es decir, todos los ámbitos que componen el entramado sistema de relaciones que es el individuo.

Actividades grafo plásticas

Las actividades grafo plásticas, definen un conjunto de técnicas principalmente manuales, que se enfocan en el desarrollo de la psicomotricidad fina, especialmente en su componente motor fino, puesto que son actividades que demandan de mucha coordinación ojo-mano y precisión para su desarrollo.

González et al, (2020) describe que entre estas actividades constan: “Garabateo, Trozado, Rasgado, Arrugado, Dactilopintura, Modelado, Picado, Plegado, Tijera y Cortado, Rompecabezas, Collage” (p. 558). Evidenciando así que lo que se mencionan son las técnicas puesto que estas pueden ser utilizadas como vía, no solo para fomentar la motricidad fina, sino también para proponer el abordaje de contenidos y conocimientos en los párvulos.

Estrategias interactivas

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Aporte educativo de las TIC

De manera tradicional, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha ejecutado en la mayor parte de sus expresiones de una forma presencial, en la cual, los agentes como son el educador y los educandos confluyen en un mismo espacio físico que son los centros educativos y desarrollan actividades de forma sincrónica para abordar los contenidos y temáticas que se derivan de los objetivos y destrezas curriculares.

Con el avance de la ciencia y la tecnología, se han creado numerosas e importantes herramientas que tienen potencial pedagógico para ser incorporadas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este nuevo contexto aparecen las denominadas TIC, que a decir de Grande et al, (2016) se entienden como: “las herramientas tecnológicas digitales que facilitan la comunicación y la información” (p. 224). Es decir, una serie de artefactos como el celular o las computadoras, aplicaciones como mensajería instantánea, llamadas, videoconferencias, así como también herramientas y aplicaciones, como páginas web, programas, es decir, toda la tecnología que permite generar, modificar, transmitir y recibir información entre una y otra persona, sin necesidad que se encuentren en el mismo espacio físico y temporal.

El aporte de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede describirse tanto desde el plano de los estudiantes como de los docentes, Rodríguez et al, (2017) mencionan que: “incorporar las TIC en el proceso educativo permite que el docente pueda generar una educación personalizada y basada en el socio constructivismo pedagógico, que asegura a los estudiantes las competencias en TIC que la sociedad demanda” (p. 68). En otras palabras, se puede fomentar ambientes y experiencias centradas en el alumno, en sus intereses y necesidades particulares, por medio del uso y aprovechamiento de los distintos recursos tecnológicos.

De igual modo, para el docente las TIC pueden contribuir a crear redes de aprendizaje que contribuyan a su formación y práctica profesional. En este sentido, Rodríguez et al (2017) afirman que: “con la integración de las TIC los docentes han desarrollado estrategias que pueden intercambiar a partir de las redes nacionales e internacionales logrando modificar positivamente sus actividades de enseñanza” (p. 68). Permitiendo así, acceder a nuevos conocimientos y perspectivas que rompen las barreras y límites geográficos, replicando experiencias exitosas de docentes de todo el mundo.

Posibilidades didácticas de las TIC

Las TIC, se encuentran ya en el proceso de enseñanza-aprendizaje brindando condiciones para que el estudiante desarrolle tanto sus capacidades de investigación como las de creación. Al respecto, Aguirre y Manasía (2009) manifiestan que las TIC: “Actualmente se utilizan las tecnologías de información y comunicación para desarrollar y mejorar nuevas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.323). De este modo, integrar las TIC en los procesos educativos, responde tanto a las necesidades de innovación y transformación de las prácticas pedagógicas de los educadores, como también para promover una educación ajustada a las necesidades y demandas de la sociedad actual.

Desde el punto de vista de Cascales et al, (2017) Las TIC en Educación Infantil permiten: “adaptar los recursos a los contenidos y a las características del alumnado; incorporar diferentes herramientas; crear y compartir recursos y aplicaciones para las actividades propuestas; organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y contextualizar a los alumnos” (p. 204). Brindando así una amplia gama de posibilidades didácticas que pueden y deben ser aprovechadas en el contexto actual.

Interactividad

Web 2.0

Las herramientas tecnológicas han ido evolucionando con el paso del tiempo y con los nuevos descubrimientos, así es que se ha caracterizado,

principalmente dos estadios fundamentales, que son la web 2.0 y la web 3.0. La Web en sus inicios era solo de lectura los usuarios básicamente utilizaban la información y sus páginas la mayoría contenían datos estadísticos. En la web 2.0 ya no solo se puede leer también le permita escribir, volviéndose el usuario un ente más activo. El Instituto Politécnico Nacional (2008) señala: “Ahora el papel del usuario es importante ya que cobra fuerza al manifestar sus gustos, opinión o voto; las personas tienen voz, pueden ser escuchadas y es más visible sin importar su extracto social, religión, raza, género o nacionalidad” (p. 79).

Es así como se empezó a utilizar estas Webs para que el usuario deje de ser un ente pasivo y comience a aportar sus conocimientos, hacer comentarios, entre otros. Es una nueva etapa en la que Aguirre y Manasía (2009) manifiesta que en esta Web 2.0: “Por el contrario, interactúan, analizan y opinan, expresan su parecer en la red, realizan trabajos colaborativos y establecen redes de socialización. Este uso de la *Web*, con posibilidades de interacción ha sido denominado *Web 2.0*”. (p. 324). Esta evolución de la web 2.0 ofrece al proceso educativo herramientas que permiten generar un rol activo del estudiante.

En la actualidad, los jóvenes ya no hacen uso de las enciclopedias tradicionales, libros, revistas que fueron fuente de consulta en las bibliotecas, ya que ahora se puede acceder fácilmente a esta información por la web. Utilizar la web 2.0 facilitó el aprendizaje, eso es un hecho, pero también representa cambios en la forma de comunicarse y acceder a la información, mismos que deben mantener un equilibrio, puesto que, en la actualidad, se analiza la posibilidad de que el uso constante de la tecnología pueda generar adicciones en niños y jóvenes que afecten su desarrollo socio afectivo. Por ello, el fin es buscar las estrategias adecuadas que puedan enlazar el potencial didáctico de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Web 3.0

La Web 3.0 llamada también sistemática surge de la necesidad de socorrer a los usuarios a encontrar la información buscada. Abuín y Vinader (2011) asumen que: “Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas que pueden contener

texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces”(p. 6). Además con esta Web existe una interacción entre los usuarios lo que permite fomentar la comunicación entre ellos, al nivel educativo el software que descifre el significado de contenidos existentes en la Web se convierte en una ayuda para realizar las tareas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con Muñoz (2010) La web 3.0 sería: “el resultado de la convergencia receptor/emisor, lector/autor, de la interacción semántica entre bases de datos y máquinas 'inteligentes'. La Web 3.0 hace a la Web más inteligente considerando un sin número de alternativas acorde a gustos, preferencias, hábitos” (p. 12). Pero no todo es genial, cuando se trata también de la privacidad de estos contenidos ya que se presupone que existe un registro que guarda experiencias surgidas en la red.

Herramientas tecnológicas

Sánchez (2009) describe de forma concreta los tipos de herramientas tecnológicas aplicables al proceso educativo, entre las cuales constan: las herramientas de distribución de contenidos, mediante las cuales se puede compartir información y recursos didácticos entre el profesor y sus alumnos; las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica, mediante las cuales se pueden generar interacción docente-estudiante o estudiante-estudiante, por ejemplo chats, wikis, foros, debates, diarios, videos, entre otras; las herramientas de seguimiento y evaluación puesto que a través de estas herramientas se pueden diseñar y ejecutar diversas formas de evaluación de aprendizajes; las herramientas de administración y asignación de permisos, y las herramientas complementarias. Permitiendo evidenciar de esta manera, la variedad de tipos de herramientas tecnológicas que se pueden emplear para mejorar la inclusión en el ámbito educativo

Sin embargo, acorde con los fines de la presente investigación se propone el abordaje de las herramientas didácticas en función de aplicaciones en línea, programas educativos y recursos multimedia, en primer lugar, se aborda su conceptualización de manera general, para luego concretar las herramientas

específicas a utilizar en la investigación enlazadas con los respectivos ámbitos y ejes de desarrollo y aprendizaje señalados en el Currículo Integrador.

Aplicaciones en línea

El nuevo marco tecnológico ha creado las bases para una nueva televisión digital integrada con la informática y las telecomunicaciones. Abuín y Vinader (2011) “La WWW se define como un conjunto de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. La WWW es un sistema distribuido que nos permite navegar con facilidad a través de cantidades ingentes de información” (p. 6). En este sentido, actualmente se dispone de una cantidad prácticamente ilimitada de información a través del internet, así como también de herramientas y aplicaciones, las cuales deben ser exploradas y valoradas por el docente.

Para determinar si tienen potencial pedagógico y pueden contribuir en el proceso educativo de los estudiantes, motores de búsqueda, aplicaciones de acceso a fuentes confiables de información, acceso a medios audiovisuales para mejorar la comprensión de los contenidos, juegos didácticos, redes sociales educativas, entre otras. En el caso de las aplicaciones en línea, podemos distinguir entre aquellas que son pagadas, otras que son gratuitas y otras que son mixtas. Las pagadas son aquellas que solicitan la cancelación de valores monetarios para su utilización, las gratuitas son aquellas que se pueden utilizar sin necesidad de cancelar algún valor, y otras herramientas permiten la utilización de un tiempo de prueba o un paquete gratuito, así como también paquetes o versiones pagadas que ofrecen más opciones de uso en la versión paga.

Programas educativos

En el caso de programas educativos, podemos encontrar tanto plataformas digitales, como entornos educativos, virtuales, aplicaciones de realidad aumentada, blogs, wikis, foros, entre otros que pueden aportar contenidos, recursos o actividades para promover la educación infantil.

Recursos multimedia

En el caso de los recursos multimedia, estos se pueden encontrar ya en internet, cada docente puede elaborarlos por medio de aplicaciones en línea las cuales permiten crear una amplia cantidad de recursos ajustados específicamente a las necesidades del docente, del estudiante, del contexto, del contenido y de los objetivos.

Tabla 1. Herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los párvulos

Tipo de herramienta	Nombre	Descripción	Eje de desarrollo	Ámbito de aprendizaje
Aplicaciones en línea	Árbol ABC	Es un portal educativo en línea, que ofrece diversas actividades lúdicas diferenciadas para cada grupo etario, en relación con los diversos ámbitos, ya que tiene juegos de palabras, rompecabezas, juegos de memoria, juegos de matemáticas, juegos para colorear.	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Relaciones lógico-matemáticas
	Mundo primaria	Se trata de otro portal educativo, en donde se pueden encontrar actividades interactivas enfocadas a las matemáticas, la lengua, las ciencias, juegos de memoria, juegos de atención, juegos de lógica, juegos de música, juegos de parejas, juegos de puzzles.	Expresión y comunicación	Comprensión y expresión oral y escrita Comprensión y expresión artística Expresión corporal
	Cokitos	Es una aplicación en línea que contiene diversos tipos de juegos, de estrategia,		

		sudoku, sopas de letras, crucigramas, tres en raya, sopa de números.		
	Leoteca	Es una biblioteca virtual, tipo red social, en donde se pueden visualizar libros y literatura infantil en modo libro álbum, con un importante contenido gráfico.	Expresión y comunicación	Comprensión y expresión oral y escrita
	Vedoke	Es un portal con juegos didácticos que permiten abordar diversas temáticas, sobre todo, diferencian las actividades lúdicas en función del nivel educativo, las actividades se plantean con un esquema y escenarios novedosos e interesantes.	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Relaciones lógico-matemáticas Comprensión y expresión oral y escrita Comprensión y expresión artística Expresión corporal

	Jigsaw Planet	Es una plataforma que permite armar rompecabezas en línea, con diferentes niveles de dificultad, pero más importante permite también crear nuevos rompecabezas de acuerdo con las necesidades del educador.	Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Expresión corporal
Programas educativos	Castle book	Es un programa instalable que permite jugar mediante la construcción de escenarios e historias en un interfaz amigable para los párvulos	Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Expresión corporal
	Jclick	Es una aplicación instalable que permite la creación de recursos multimedia, dispone de bases de datos de recursos de otros usuarios, así como también,	Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía Convivencia

		permite compartir los recursos propios en la red.	<p>Descubrimiento del medio natural y cultural</p> <p>Expresión y comunicación</p>	<p>Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural</p> <p>Relaciones lógico-matemáticas</p> <p>Comprensión y expresión oral y escrita</p> <p>Comprensión y expresión artística</p> <p>Expresión corporal</p>
Recursos multimedia	Genially	Se trata de una plataforma en línea que permite crear una serie de recursos interactivos, por medio de presentaciones que integran imágenes, sonidos, videos.	<p>Desarrollo personal y social</p> <p>Descubrimiento del medio natural y cultural</p>	<p>Identidad y autonomía</p> <p>Convivencia</p> <p>Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural</p> <p>Comprensión y expresión oral y escrita</p>

			Expresión y comunicación	Comprensión y expresión artística Expresión corporal
Happy learning	Se trata de un canal de YouTube con vídeos cortos relacionados con materias como ciencias de la naturaleza, curiosidades, lengua, inglés, matemáticas, el mundo animal y por supuesto, canciones muy pegadizas.	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural		Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
Smile and Learn - español	Es un canal de YouTube que se enfoca en la creación de contenido multimedia en diversos temas para la educación infantil.			Relaciones lógico-matemáticas Comprensión y expresión oral y escrita
Story Bird	Es una plataforma mediante la cual se pueden crear historietas para abordar diversos contenidos temáticos.		Expresión y comunicación	Comprensión y expresión artística Expresión corporal

Fuente: Investigación propia

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Pedagogía

Concepto y objeto de estudio de la pedagogía

La pedagogía, es entendida y estudiada principalmente desde dos vertientes teóricas. Por una parte, se habla de la pedagogía como una ciencia y, por otra parte, se la analiza como un arte. Si bien, estas vertientes han sido analizadas como contrarias desde hace muchos años, en la actualidad se adopta más una posición desde el enfoque de complementariedad, debido a la complejidad de su objeto de estudio.

En torno a la primera vertiente, Velásquez et al, (2009) aseguran que: “la conceptualización de la pedagogía se enfoca en el estudio deliberado, sistemático y científico de la educación” (p. 14). Estableciendo de esta manera, el carácter de ciencia que tiene la pedagogía, debido a que su estudio se rige por un proceso científico organizado que le de valor y confiabilidad a sus teorías, postulados y los métodos que propone para dar solución a los problemas del contexto educativo.

Desde esta perspectiva, la pedagogía se define como un conjunto de principios, leyes y normas que regulan el proceso educativo, de una manera sistemática, que permita comprender los fenómenos que implican el acto de enseñar y aprender en un contexto socio cultural específico.

En la misma línea, Gómez (2016) señala que: “la pedagogía por sí sola es incapaz de abordar toda la práctica educativa, por ello, se considera como una ciencia interdisciplinaria” (p. 3). Es decir, requiere de otras ciencias y disciplinas para comprender el entramado sistema de interrelaciones que se engloban dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que no se trata de un proceso rigurosamente científico e invariable, sino por el contrario, es el resultado de la confluencia de diversos factores, que además no son estáticos, sino que son dinámicos y cambiantes.

En tal virtud, Di Caudo (2013) define algunas de las ciencias con las cuales se interrelaciona la pedagogía, mismas que se describen en la siguiente figura.

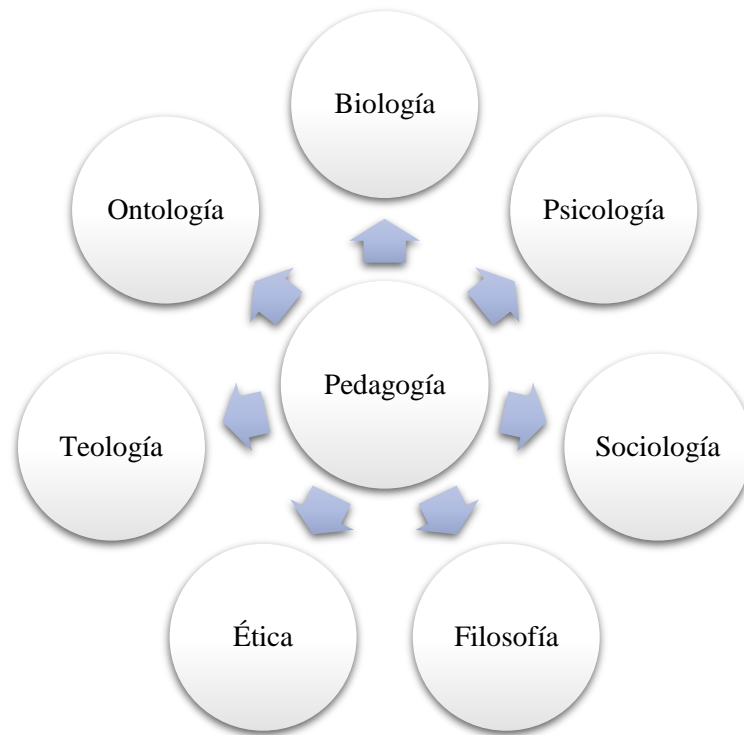


Figura 5: Ciencias auxiliares de la pedagogía
Fuente: Di Caudo, 2013.

De este modo, se puede evidenciar que el estudio y aplicación práctica de la pedagogía, requiere para su eficiencia de una serie de conocimientos y saberes que competen a otros campos disciplinarios, puesto que la pedagogía, involucra una serie de actores y componentes dentro de su objeto de estudio, que es la educación.

Por su parte, Llano et al, (2016) refiere que la pedagogía entonces se caracteriza por ser una ciencia interdisciplinaria, transdisciplinaria y multidisciplinaria. Tal como se observa en la figura

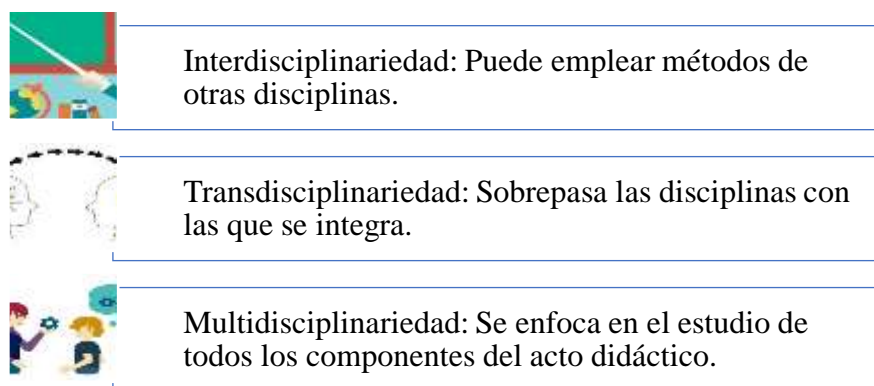


Figura 6: Carácter de la pedagogía
Fuente: Llano et al, 2016.

Por otra parte, desde la perspectiva de la pedagogía como un arte, Hernández (2017) señala que: “esta perspectiva se fundamenta en el posicionamiento de la intuición que surge como resultado de la experiencia docente” (p. 111). Al referirse a la intuición, no quiere decir, que se trate de un proceso desprovisto de sistematización o rigor científico, sino que parte del reconocimiento que el proceso educativo es un acto diverso y único en cada uno de los individuos y contextos específicos.

La concepción de la pedagogía como un arte, demanda de su práctica un alto nivel de sensibilidad del pedagogo, para descifrar los métodos, técnicas y estrategias adecuadas y pertinentes para el desarrollo del proceso educativo. Por ello, Pallarés y Traver (2017) sostienen que, en consecuencia, la pedagogía se constituye como un saber científico que se enmarca en la práctica educativa, que es donde se identifican las problemáticas y limitaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando de esta manera, articular los conocimientos teóricos con la realidad práctica, con el propósito de alcanzar una mejora continua del proceso educativo.

Perspectivas pedagógicas de la educación

La educación, como objeto de estudio de la pedagogía, se entiende como un proceso o como un instrumento social, mediante el cual, se prepara a los integrantes más jóvenes de la sociedad, para afrontar los retos y exigencias que esta demanda.

Al respecto, Velázquez et al, (2009) asumen que: “La educación tiene la tarea de formar en valores que aseguran la cohesión social con lo cual se logrará la continuidad de la sociedad y se garantiza, además, el acceso a los bienes y valores de la cultura” (p. 12). Desde esta perspectiva, educar hace referencia a un proceso formativo, que se encamina en función de los objetivos, características y necesidades sociales.

En este sentido, el proceso formativo se encasilla en los valores, principios vivencias y creencias propias del grupo social y del contexto socio cultural, en donde se lleva a cabo el proceso educativo.

Por su parte, Hernández (2017) considera que: “La educación desde la perspectiva pedagógica es más que enseñar y aprender, son las concepciones y prácticas implícitas en diversos escenarios” (p. 112). Evidenciando de esta manera, el carácter multifactorial de la educación, puesto que en este proceso intervienen varios componentes y actores que intervienen de diferente manera en cada contexto, puesto que, además, muchos de estos elementos son subjetivos, como por ejemplo las creencias y percepciones del docente, las necesidades e intereses del educando, entre otras.

Didáctica

Concepto y objeto de estudio de la didáctica

La conceptualización de la didáctica se realiza en función de los aportes teóricos de diversos autores, que permiten comprender las relaciones existentes entre la pedagogía y la didáctica, así como también sus diferencias y límites. Abreu et al, (2017) ubica a la didáctica como: “una ciencia de la educación íntimamente ligada a la Pedagogía, pero con un objeto de estudio diferente: el proceso de enseñanza-aprendizaje, en su manifestación más general e integradora” (p. 83). Desde esta perspectiva, se analiza que la didáctica se enfoca en el estudio de los procesos de enseñanza-aprendizaje, desde el contexto de la educación formal.

Por otra parte, al igual que con el concepto de la pedagogía, en la definición de didáctica también se asume como un arte. En este sentido, López y Pérez (2017) consideran que: “La didáctica es el arte de enseñar, siendo la parte práctica de la pedagogía, cuyo objeto de estudio es la técnica de enseñanza” (p. 3). En tal virtud, se considera a la enseñanza como una acción ligada al aprendizaje, por lo cual, la técnica de enseñanza refiere en sí, a las técnicas que el educador selecciona porque considera pertinentes para que el educando alcance su aprendizaje.

De igual manera, la consideración de la didáctica como arte, surge como respuesta a la diversidad en el proceso educativo, pues se considera que no existe una fórmula secreta o una técnica infalible, para que absolutamente todos los estudiantes construyan su aprendizaje, por lo cual, el educador debe ser paciente,

apasionado y constante para determinar cuál es la técnica, la metodología y las estrategias propicias que conduzcan a sus educandos en la construcción de nuevos conocimientos.

Finalmente, Abreu et al, (2018) sostiene que: “la didáctica se enfoca en el estudio de la enseñanza, pero estrictamente enlazado con el aprendizaje, puesto que, desde el punto de vista didáctico no puede ser confundida con el acto pragmático de mostrar, exhibir o indicar algo” (p. 77). Por el contrario, indica que todo proceso de enseñanza surge en primer lugar por una necesidad de aprendizaje, en función de la utilidad y las necesidades propias del sujeto que aprende y del contexto socio cultural en el cual se desenvuelve.

Principios metódicos de la didáctica

La puesta en práctica de la didáctica conlleva a la reflexión en torno a la existencia de principios que rigen esta disciplina. Al respecto, Medina y Salvador (2009) describen que la aplicación metódica de la didáctica se enmarca en los siguientes principios.

- Adecuación a la finalidad
- Adecuación al alumno
- Adecuación al contenido
- Adecuación al contexto. (pp. 174-178)

El principio de adecuación a la finalidad define que todo acto didáctico debe fundamentarse en fines y objetivos claros, hacia los cuales se direccionen todas las acciones que forman parte del proceso instruccional, permitiendo de esta manera alcanzar los fines educativos de forma eficaz.

Con relación a la adecuación al alumno, se considera que cada educando tiene sus propias características, condiciones e intereses que lo distinguen de los demás, por ende, es necesario que el acto didáctico, tome en consideración estas particularidades y se adecue al alumno. Para ello, es necesario, reconocer el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante, el perfil medio del grupo de estudiantes

acorde a su desarrollo evolutivo, reconocimiento de los conocimientos previos, identificar los estilos de aprendizaje.

Referente a la adecuación al contenido se enfoca en la necesidad de tomar en cuenta las características específicas del área o campo de estudio, puesto que, para la enseñanza de asignaturas concretas, también existen didácticas específicas, que permiten identificar los procesos metodológicos a seguir para la instrucción en cada una de las áreas del saber.

Finalmente, el principio de adecuación al contexto se enmarca en la identificación de las características concretas del contexto socio cultural, en el cual tiene lugar el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando que este entorno incide de forma directa en diversos aspectos como las necesidades y demandas, que orientan los fines y objetivos educativos, así como las posibilidades didácticas que delimitan los conocimientos previos y el desarrollo de las habilidades cognitivas del estudiante.

Componentes del acto didáctico

En el marco del acto didáctico, se encuentran inmersos diversos elementos, que interactúan entre sí y que configuran este proceso. Desde la perspectiva de López et al, (2016) sostiene que; “La enseñanza se concreta en el acto didáctico, concebido como un acto esencialmente comunicativo, de intercambio bidireccional entre docente y discente en un escenario social de enseñanza” (p. 94). Estableciendo de esta forma, tres componentes básicos del acto didáctico, que se centran en el docente, dicente y el escenario.

No obstante, este último elemento no resulta ser tan simple, sino que a su vez abarca una serie de elementos. En este sentido, Llano et al, (2016) describe que estos componentes son: “objetivos, contenidos, métodos, formas organizativas, medios de enseñanza y evaluación” (p. 324). Siendo esta descripción más completa, en donde se toman en consideración los elementos contextuales específicos sobre los cuales se planifica y desarrolla el acto didáctico.

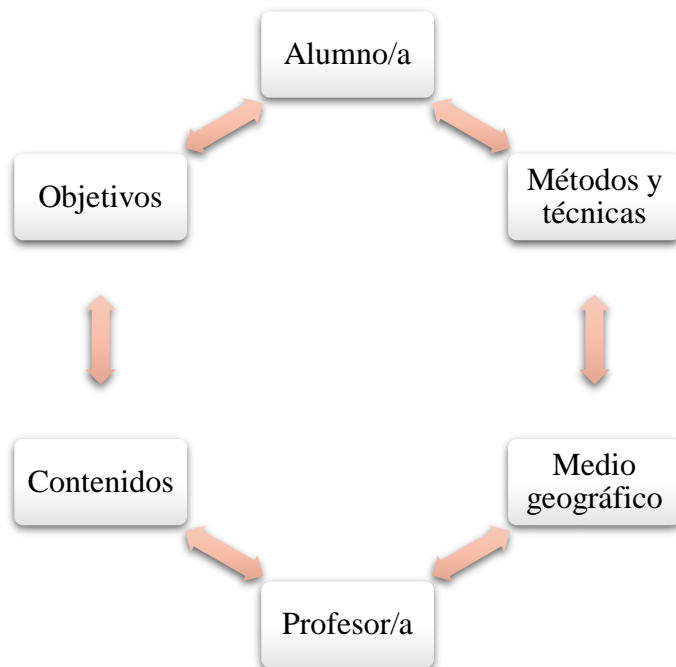


Figura 7: Componentes del acto didáctico
Fuente: Torres, 2010.

El alumno o la alumna, es el sujeto que aprende y, por ende, se convierte en el eje central sobre el cual gira el proceso didáctico. El profesor o la profesora, desde un enfoque constructivista es un orientador del proceso, quien construye las experiencias y guía al educando para la construcción de sus propios aprendizajes.

Los objetivos reflejan las intenciones generales que se desea conseguir por medio del acto didáctico. Por su parte, los contenidos representan los conceptos, procedimientos y actitudes que describen los objetivos o propósitos.

Los métodos y técnicas son las decisiones concretas de las acciones y actividades a ejecutar para que el estudiante aprenda. El medio geográfico representa las características sociales y culturales del contexto específico.

Metodología

La metodología representa el conjunto de decisiones que el educador toma, para alcanzar los objetivos establecidos en el acto didáctico. En este sentido, es importante tener en cuenta que no existe una sola metodología educativa.

Métodos y estrategias de enseñanza en Educación Infantil

En el campo de la Educación Infantil, es importante tomar en consideración las características particulares del educando, en función de esta etapa evolutiva. Puesto, que los primeros años de vida, constituyen una etapa crucial para que los estudiantes cimienten las bases para su desarrollo integral.

En tal virtud, Montenegro et al, (2016) menciona que la metodología didáctica: “se concibe como la acción sistematizada de seleccionar y organizar las actividades, los recursos y los tiempos para alcanzar los objetivos de formación definidos por la estrategia didáctica” (p. 208). Es importante resaltar que, el proceso educativo, debe ser un proceso ordenado y sistemático, para de esta manera, poder aprovechar al máximo los recursos disponibles y alcanzar los mejores resultados educativos.

Por su parte, Navarro y Samón (2017) definen los métodos de enseñanza, tomando en cuenta dos vertientes conceptuales. “En primer lugar, como camino para llegar al objetivo propuesto, en segundo lugar, como la secuencia de acciones, actividades y operaciones del profesor para transmitir un contenido de enseñanza” (p. 29). Desde esta perspectiva, se evidencia una conceptualización general del método en primera instancia, considerando este como el camino que se traza para alcanzar determinado propósito o meta.

En segunda instancia se conceptualiza el método desde la perspectiva didáctica, en donde, el método constituye la secuencialidad de actividades y técnicas concretas que el docente considera pertinente para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el contexto específico de sus alumnos, sus objetivos y contenidos.

Los métodos y estrategias aplicados en la Educación Infantil, debe apuntar a abarcar las características particulares del grupo etario al cual se enfoca. Es decir, comprender cuales son los intereses y las actividades que llaman la atención y motivan al educando, para que de esta manera adquiera aprendizajes significativos y útiles para su vida.

En este orden de ideas, Rodríguez y Arias (2020) en su trabajo de investigación bibliográfica-documental, han analizado una serie de artículos científicos que se enfocan en los métodos y técnicas de enseñanza en la Educación Infantil, determinando así que se han mencionado alrededor de 76 recursos, estratégicas, técnicas y métodos de enseñanza, entre los cuales se pueden evidenciar los que se muestran en la siguiente figura.

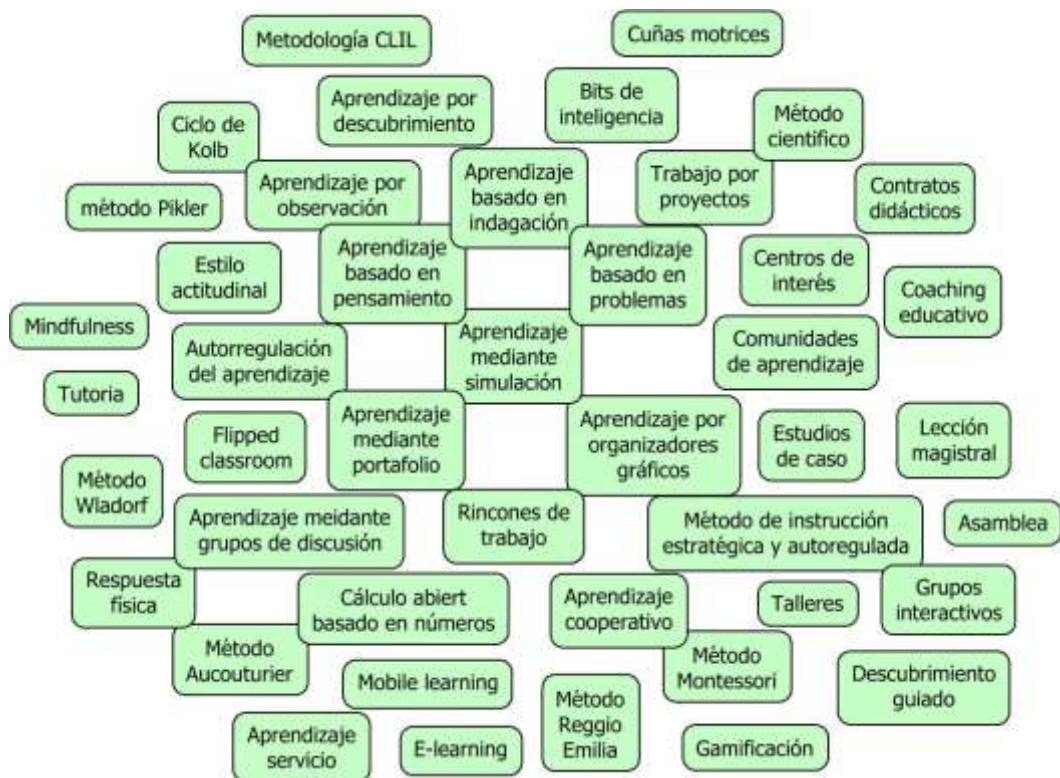


Figura 8: Métodos, técnicas y estrategias de enseñanza parvularia
Fuente: Rodríguez y Arias, 2020

En este sentido, se pueden evidenciar que existe una amplia gama de opciones, dentro de lo que son métodos, técnicas y estrategias para la enseñanza de los párvulos. A decir de Rodríguez y Arias (2020) es importante que, durante este sub nivel educativo, se empleen metodologías activas, que se caractericen por estructurarse en función de los intereses, motivaciones y necesidades del educando, priorizar la práctica y la experiencia propia del alumno, promover la motivación intrínseca, la creatividad, la iniciativa, las relaciones interpersonales y los valores.

Proceso de enseñanza de los párvulos

Definición e importancia del proceso de enseñanza de los párvulos

El proceso de enseñanza de los párvulos se enfoca en la descripción de las acciones sistemáticas e intencionales que ejecuta el educador con el propósito de generar experiencias de enseñanza para los estudiantes que se encuentran en el sub nivel de Educación Preparatoria. En este sentido, Escobedo y Arteaga (2016) definen que el proceso de enseñanza es: “un fenómeno necesario para la continuidad social, por medio de la generación de nuevos caminos y alternativas sociales” (p. 282). En este sentido, la enseñanza se estructura como un proceso social, que se desarrolla debido a las demandas y exigencias de la sociedad de preparar a los nuevos ciudadanos, brindándoles los conocimientos, aptitudes y actitudes requeridas para su desempeño en el grupo social específico.

En la misma línea, Medina et al, (2017) considera que desde esta perspectiva: “la educación representa una herramienta ideológica, enfocada en la formación del ser humano para la vida” (p. 154). Desde el enfoque integral, es decir, abarcando su formación cognitiva, afectiva, social, física y psicológica con el propósito de brindar a la sociedad nuevos ciudadanos con pensamiento crítico y capacidades para analizar, resolver los problemas y las deficiencias del contexto actual.

Al analizar el proceso de enseñanza, se establece como una acción intencional, que surge en respuesta a una necesidad particular, que es aprender, los individuos más jóvenes de la sociedad tienen la necesidad de aprender los conocimientos, conceptos, normas, valores, aptitudes y actitudes necesarias para desenvolverse plenamente en el seno social.

En ese sentido, se estructura este proceso de enseñanza, el cual, además se orienta también de forma estricta a generar un aprendizaje en el educando, pero no cualquier aprendizaje, desde el enfoque constructivista se debe apuntar a un aprendizaje significativo, el cual sea asimilado adecuadamente en las estructuras cognitivas del sujeto y pueda ser aplicado en su diario vivir.

Por otro lado, Escobar et al, (2016) sostiene que: “El proceso de enseñanza se articula con las creencias y patrones culturales, instaurados en la sociedad con relación a las concepciones de infancia, crianza y educación de cada época” (p. 68). En este sentido, como construcción cultural, la enseñanza responde a las exigencias y demandas culturales propias del contexto y del momento, puesto que a lo largo de la historia de la humanidad las concepciones sobre la infancia, sobre la educación y la crianza han ido evolucionando y transformándose constantemente.

En el momento actual, se concibe a la infancia como un periodo etario de crucial importancia para el desarrollo óptimo del ser humano, pues a la luz de diversos estudios científicos se ha comprobado, que durante los primeros años de vida tienen lugar grandes cambios en diversos aspectos del desarrollo humano. Por consiguiente, es importante aprovechar este periodo vital para potenciar el desarrollo integral del sujeto.

La enseñanza

Concepto y relevancia social de la enseñanza

La enseñanza ha sido conceptualizada desde diversas perspectivas a lo largo de la historia de la humanidad. Escobedo y Arteaga (2016) consideran que: “enseñanza desde una perspectiva amplia es preparar, educar, instruir para la vida y el trabajo” (p. 282). Estableciendo de esta manera, que el ser humano es un ser imperfecto, inacabado, quien por medio de un proceso educativo va adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades que perfeccionan su ser.

Pero este proceso de perfeccionamiento requiere de unos agentes que contribuyan como guías que orienten y encaminen de forma apropiada el desarrollo del ser humano. En este sentido, Tintaya (2016) define que: “la enseñanza alude a un proceso de influencia por parte de una persona sobre otra” (p. 80). Desde esta perspectiva, quien educa o enseña, es alguien con mayor nivel de conocimientos y preparación, por lo cual, tiene la capacidad para orientar a quien aprende.

Desde la perspectiva de Behares (2016) la enseñanza puede también ser entendida como: “un acto psico-bio-social, posibilitado por instrumentos de comunicación, como el lenguaje, en el que transitan contenidos de conocimiento, creencias, representaciones de experiencias personales y otros productos de la acción” (p. 5). En otras palabras, la enseñanza representa un acto comunicativo con una finalidad o propósito específico, que es enseñar, instruir, educar a los alumnos.

En el contexto social, la enseñanza adquiere relevancia, debido a que como señala Tintaya (2016) la enseñanza: “se orienta a facilitar el desarrollo de la personalidad del ser humano” (p. 76). En este sentido, adquiere relevancia tanto desde el plano individual, como colectivo. En lo individual, la enseñanza contribuye a la formación de cada individuo, mejorando sus habilidades y destrezas, así como también dotándolo de los conocimientos y herramientas necesarias para su desempeño en la sociedad. En lo colectivo, la enseñanza contribuye a la formación de los nuevos integrantes de la sociedad, permitiendo de esta manera incrementar el capital social de una comunidad, provincia e incluso el país.

De igual manera, Behares (2016) sostiene que: “La enseñanza es el campo en el que se articula la conservación del conocimiento históricamente constituido, en su encuentro con las dinámicas de la inestabilidad y la contingencia que le son constitutivas” (p. 7). En este sentido, la enseñanza constituye también una herramienta social, mediante la cual, el cúmulo de conocimientos históricos de la sociedad, que transita de generación en generación.

Finalmente, García (2020) señala que la enseñanza adquiere relevancia en función de su objetivo primordial puesto que: “en ningún modo podemos imaginar aprendizajes de calidad si no van precedidos por diseños y estrategias didácticas adecuadas y protagonizadas por profesionales bien capacitados” (p. 14). Siendo entonces, necesaria la enseñanza para que exista un aprendizaje de calidad y óptimo.

En conciencia, la enseñanza puede ser vista como un medio y un fin en sí misma, puesto que se constituye como una actividad social, por medio de la cual se guía y orienta a los individuos en la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades para su vida cotidiana.

Métodos de enseñanza

Existen diversas perspectivas y corrientes teóricas que se encuentran englobadas dentro de los métodos de enseñanza. En función de los fines de la presente investigación se analizan de forma concreta el método Montessori, el método de aula invertida o flipped classroom y el método de gamificación.

Método Montessori

El método Montessori, se fundamenta en los postulados señalados por la educadora italiana María Montessori, quien desde su experiencia educativa plantea ciertos lineamientos pedagógicos que buscan ajustar el proceso educativo en función de las características propias de los infantes. En este sentido, Escobar et al, (2016) opina que: “los planteamientos pedagógicos realizados por María Montessori, quien concibe al niño como un sujeto en desarrollo, ávido de educación para poder potenciarse íntegramente” (p. 71).

En este sentido, parte de la concepción del infante, como un sujeto que aprende, no que recepta conocimientos, sino que adquiere y construye conocimientos por medio de la interacción con su entorno y mediante estas interacciones enriquece su experiencia, sus capacidades y habilidades para seguir aprendiendo.

Del mismo modo, Tamayo y Restrepo (2017) consideran que: “este sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales influyó a María Montessori para fomentar la educación de niños por medio de actividades físicas y la experiencia con sus posibilidades de interacción por medio de los sentidos” (p. 110). En consecuencia, el ser humano en sus primeros años de vida aprende por medio de la manipulación de objetos de su entorno, por lo cual, los materiales y ambientes de aprendizaje representan un elemento esencial para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde esta perspectiva metodológica, el educador es el encargado de diseñar, planificar y orientar al educando en la interacción con su entorno. Por ello, Esteves et al, (2018) sostiene que, en la actualidad, su metodología basada en

rincones de trabajo, se han extendido ampliamente en el mundo entero. Puesto que la organización del ambiente de trabajo en el cual se desarrollan libremente los infantes, para de esta manera fomentar la participación activa, libre y espontánea de cada infante, de acuerdo a sus intereses, perspectivas, características de cada educando.

Fliped classroom

El método de aula invertida o flipped classroom, consiste en la modificación de la organización del tiempo escolar, que por una parte fomenta al aprendizaje autónomo del educando, por otra parte, busca que los procesos de enseñanza-aprendizaje, sean más activos y se enfoquen en el desarrollo de actividades prácticas.

Aguilera et al, (2017) describe que en este método: “los estudiantes estudiarán por sí mismos los conceptos teóricos que el docente les facilite y el tiempo de clase será aprovechado para resolver dudas, realizar prácticas e iniciar debates relevantes con el contenido” (p. 26). En tal virtud, los contenidos teóricos son revisados de forma previa a la clase por parte de cada uno de los estudiantes en su hogar, por medio de plataformas digitales, para que el tiempo en clase se aproveche en la realización de ejercicios y actividades prácticas que ayuden a la comprensión de los contenidos teóricos revisados.



Figura 9: Método Flipped classroom
Fuente: Hernández y Tecpan, 2017.

Desde esta perspectiva, se invierten las actividades que tradicionalmente se desarrollaban tanto en el tiempo escolar como en el tiempo extraescolar. Hernández y Tecpan (2017) sostienen que este método: contribuye a dar paso a otras actividades que favorezcan el aprendizaje en entornos colaborativos” (p. 194). De esta manera, las actividades que requieren de una mayor exigencia y acompañamiento como son la aplicación del contenido teórico se desarrollan en el aula, mientras que en casa se delegan actividades más sencillas.

Gamificación

El método de gamificación surge como respuesta a las actuales tendencias, exigencias y retos sociales. Al contextualizarse en la actualidad la sociedad del conocimiento, se reconoce la incidencia que tienen las herramientas tecnológicas en todos los aspectos y sectores de la sociedad. En este contexto, Dorado y Chamosa (2019) exponen que: “Los nativos digitales, o generación App, demandan una metodología didáctica mucho más activa, constructivista y colaborativa. Tanto profesores como estudiantes deben adquirir las competencias (personales, sociales y profesionales) digitales. En este sentido, la gamificación puede ser una opción oportuna” (p. 63).

Los avances tecnológicos que se disponen en la actualidad y con los cuales los niños tienen contacto desde la edad temprana, generan un nuevo escenario para el proceso didáctico, mismo que debe ajustarse a este contexto específico y a las necesidades particulares del alumno.

Por ello, Liberio (2019) describe este método, como una metodología activa, en donde, se prioriza el rol de la actividad y participación del educando, por medio de la aplicación de principios activos del juego didáctico en el desarrollo de las actividades educativas. Considerando que el juego, es la base fundamental para gamificar el proceso de enseñanza, ya sea por medio de puntos, medallas, retos, que contribuyan a generar un ambiente general de diversión y disfrute, para favorecer así la motivación y el aprendizaje significativo.

Por lo tanto, Gómez (2019) señala que la gamificación: “Es una manera de aprender diferente, en tanto que el aprendizaje se produce de forma natural durante los juegos, transforma la experiencia de aprendizaje en una experiencia alegre y es una forma atractiva de aprender” (p. 15). Transformando de esta manera, los métodos tradicionales de enseñanza, que no contribuyen a generar un verdadero aprendizaje significativo en el educando.

La enseñanza en el sub nivel de Educación Preparatoria

Características de los párvulos

Es importante caracterizar al grupo etario en el cual se enfoca la presente investigación, de este modo, al hablar de párvulos, se hace alusión a los niños que se encuentran en el sub nivel de Educación Preparatoria, cuyas edades se encuentran comprendidas entre los 5 y 6 años de edad.

En este contexto, Martínez (2014) manifiesta que: “la primera infancia es particularmente relevante porque ocurren grandes cambios en todas las áreas y dimensiones de su desarrollo” (p. 1126). Las cuales, se ven influenciadas de manera directa por las características biológicas y las posibilidades del contexto. Desde esta perspectiva, tanto los factores internos del individuo, como sus habilidades cognitivas, sus facultades perceptivas, su inteligencia y pensamiento se desarrollan en función de las interacciones y posibilidades con su entorno, puesto que cada experiencia a la cual tiene acceso genera neurogénesis, crecimiento dendrítico, axonal, sinapsis y mielinización.

Si bien, cada infante tiene su propio ritmo de crecimiento y desarrollo, se establecen ciertas generalidades que sirven como indicadores para valor si su crecimiento y desarrollo se ubica dentro de parámetros de normalidad o representan un signo de atención para identificar posibles problemas o retrasos de forma temprana. En este sentido, la organización Healthwise (2021) brinda una serie de indicadores que se presentan en la siguiente tabla, con relación a las características de los niños de 5 a 6 años.

Tabla 2. Características de los párvulos (infantes de 5 a 6 años)

Dimensión	Características
Crecimiento y desarrollo físico	Se observa un crecimiento de 4 a 5 centímetros de su talla, han incrementado alrededor de 2 kg, del peso a los 4 años.
Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo)	Conocen la dirección de su casa y un número telefónico. Reconocen la mayoría de las letras. Pueden contar más de 10 objetos. Reconocen los nombres de cuatro colores. Saben los conceptos básicos de tiempo. Reconocen la utilidad de diversos objetos.
Desarrollo afectivo y social	Buscan la aceptación de sus amigos. Obedecen reglas. Son independientes. Distinguen entre fantasía y realidad. Disfrutan de los juegos de simulación.
Desarrollo del lenguaje	Entablan conversaciones sencillas con otra persona. Usan el tiempo presente y futuro. Denominan a las personas y objetos por su relación con otros. Relatan historias o cuentos. Se expresan de forma comprensible.
Desarrollo sensorial y motor	Pueden hacer volteretas y dar saltos. Se balancean y pueden trepar. Conservan el equilibrio al saltar con un pie. Tienen autonomía para ir al baño. Tienen dominio y control de su motricidad fina. Pueden trazar figuras geométricas. Son capaces de dibujar a personas. Tienen autonomía para vestirse y desvestirse. Pueden escribir algunas letras. Se alimentan usando por sí mismos, la cuchara y el tenedor y posiblemente un cuchillo plano.

Fuente: Healthwise, 2021

Objetivos

Los objetivos que se establecen para la enseñanza de los párvulos se enmarcan de forma general en los pilares de la educación, que según Tedesco (2005) son: “Aprender a aprender y aprender a vivir juntos” (p. 11). Desde esta perspectiva, todo el proceso de enseñanza debe procurar la formación de seres humanos capaces de auto prepararse de acuerdo con sus propios intereses y necesidades, así como también de constituirse como entes socialmente responsables, solidarios y justos.

En el caso específico de la educación ecuatoriana, el Ministerio de Educación (2018) las habilidades para la vida que se deben priorizar, en el sub nivel de preparatoria son: “el autoconocimiento, el manejo de emociones, la empatía, la resolución de conflictos, y la toma de decisiones” (p. 24). Dentro de cada una de estas categorías se ubican, destrezas que los estudiantes de este sub nivel educativo deben adquirir, como se observa en la siguiente figura.

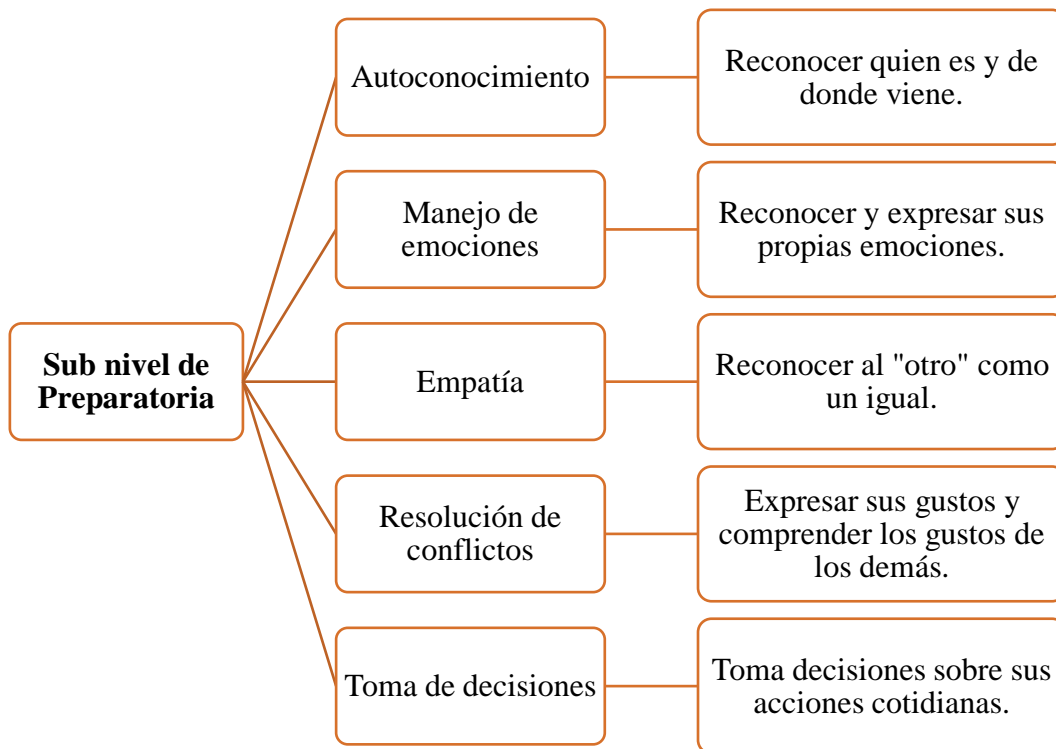


Figura 10: Habilidades priorizadas en el sistema educativo ecuatoriano
Fuente: Ministerio de Educación, 2018.

Currículo (ejes, ámbitos, destrezas)

El sistema educativo ecuatoriano, se encuentra normado por un currículo, que se divide en etapas, en el caso del sub nivel de Educación Preparatoria, se cuenta con el denominado Currículo Integrador, el cual, tiene por objetivo enlazar el currículo de Educación Inicial con el currículo de Educación Básica. Este currículo orienta que el proceso de enseñanza debe diseñarse y ejecutarse en función de los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje que se describen en la siguiente tabla.

Tabla 3. Ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje

CURRÍCULO INTEGRADOR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA				
EJES	DE	ÁMBITOS	DE	
DESARROLLO	Y	DESARROLLO	Y	
APRENDIZAJE		APRENDIZAJE		
Desarrollo personal y social	y	Identidad y autonomía Convivencia		DESTREZAS CON CRITERIOS DE
Descubrimiento del medio natural y cultural	y	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural		DESEMPEÑO POR ÁMBITOS DE DESARROLLO Y
		Relaciones lógico-matemáticas		APRENDIZAJE
Expresión y comunicación	y	Comprensión y expresión oral y escrita		
		Comprensión y expresión artística		
		Expresión corporal		

Fuente: Ministerio de Educación, 2016

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

De esta forma, se establecen dentro de cada uno de estos ejes y respectivos ámbitos, una serie de destrezas que se constituyen además de elementos orientadores del proceso educativo, en la base para la evaluación de este proceso.

El aprendizaje

Concepto e importancia

El aprendizaje, es entendido como una capacidad humana, que permite incorporar en sus estructuras cognitivas nueva información que adquiere con la interacción con otros sujetos y objetos que se encuentran en su entorno. Escobedo y Arteaga (2016) define el aprendizaje como: “el proceso de construcción y reconstrucción de los saberes sobre cosas, objetos, fenómenos, por parte de los sujetos quienes adquieren no sólo formas de conocimientos, sino que también valores, actitudes, manera de comportamiento” (p. 282). En este sentido, el aprendizaje es el proceso de adquisición no solo de contenidos, sino también de habilidades, valores, actitudes y comportamientos que el ser humano requiere para su pleno desarrollo.

Por su parte, García et al, (2015) indica que: “el aprendizaje significa organización e integración de información en la estructura cognoscitiva, destacando la importancia del conocimiento y la integración de los nuevos contenidos o conocimientos en las estructuras previas del sujeto” (p. 5). Desde esta perspectiva, el ser humano desde su nacimiento es un ser provisto de capacidades y habilidades para aprender, así como también tiene ya un cúmulo de información que constituye sus conocimientos previos, y sobre esta base, se van incorporando la nueva información.

Del mismo modo, Tintaya (2016) considera que el aprendizaje constituye: “un proceso de creación e integración de experiencias en las estructuras personales” (p. 79). Lo cual implica, la actividad intrínseca del sujeto, poniendo en marcha sus habilidades cognitivas y procesos mentales, en función de las experiencias y ambientes de aprendizaje en los cuales interactúa, la asimilación de un nuevo conocimiento y acomodación de esta nueva información en sus estructuras mentales, para luego poder aplicar este nuevo conocimiento en la resolución de problemas de su cotidianidad.

Al ser el aprendizaje, el resultado de un proceso de cognición del ser humano se puede deducir que no todos los aprendizajes son iguales, y tampoco que suceden de igual forma en todas las personas. En este sentido, es necesario profundizar en un concepto relativo al aprendizaje, de mucha relevancia desde el enfoque constructivista, se trata del aprendizaje significativo.

Olaya y Ramírez (2015) sostienen que: “El concepto aprendizaje significativo es mencionado por primera vez en 1963 por Ausubel y su teoría sobre psicología del aprendizaje verbal significativo, en la que demuestra que la tarea esencial de la educación es conseguir el aprendizaje significativo” (p. 119). Este concepto surge para distinguir entre el aprendizaje repetitivo o memorístico, que se adquiere sin uso de la reflexión propia de la persona, por el contrario, el aprendizaje significativo, es aquel que se articula con los conocimientos previos y adquiere así un nivel de significancia y de utilidad para el individuo.

Por su parte, Gómez et al, (2019) especifican que: “el aprendizaje significativo reconoce una actitud del estudiante para relacionar, no arbitraria, sino principalmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, teniendo en cuenta que el material que aprende es potencialmente significativo para él” (p. 121). De esta manera el aprendizaje, tiene una secuencialidad, una articulación con los conocimientos previos que el estudiante ya dispone, por un lado, facilitar la adquisición del nuevo contenido y, por otro lado, tener un mejor nivel de comprensión y asimilación, que hace que este aprendizaje tenga un grado de significancia para el educando.

Propósito

El propósito que tiene el aprendizaje radica en el proceso de perfeccionamiento del ser humano, por ende, su objetivo es tanto a nivel individual y colectivo. En este sentido, García et al, (2015) menciona que: “el aprendizaje cumple como propósito el engranaje de los procesos cognitivos” (p. 7). De tal forma que, el sujeto mejora sus habilidades, sus capacidades y destrezas para interactuar, responder y aprender de su entorno, no solo en el contexto del aprendizaje formal, sino también, en las actividades cotidianas.

Del mismo modo, Malagón (2018) considera que: “así como el sujeto avanza en el conocimiento del mundo por medio del aprendizaje, también se generan formas de pensamiento cada vez más estructuradas” (p. 109). Lo cual, permite contribuir también al desarrollo de la sociedad, mejorando el capital social y humano, para la construcción de la sociedad anhelada.

Teoría de las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples es una de las teorías que ha generado una gran incidencia en la práctica educativa actual. Al respecto, Posada (2016) señala que: “para Gardner la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino una red de conjuntos autónomos, relativamente interrelacionados” (p. 155). En este sentido, las capacidades específicas de cada persona se desarrollan en función principalmente de tres factores, las características biológicas, los factores de la vida personal y las características socio culturales.

Es decir, cada persona puede desarrollar diversas capacidades dentro del conjunto de habilidades que se conoce como inteligencia. Por su parte, García (2018) menciona que: “la inteligencia no es única, sino que existen ocho diferentes tipos de inteligencias; cada persona tiene desarrolladas unas inteligencias más que otras y por tanto aprende con mayor facilidad si las actividades de aprendizaje trabajan dicha inteligencia” (p. 98). En este sentido, se puede apreciar que no todas las personas desarrollan la misma inteligencia, algunos se destacan más en matemáticas, mientras que otros en expresión artística, y así, en cada tipo de inteligencia.

Finalmente, Torres y Días (2021) consideran que esta teoría responde a: “la filosofía de la formación centrada en la persona, bajo la premisa de que no existe una única y uniforme forma de aprender; por el contrario, dado que las personas en su mayoría poseen un gran espectro de inteligencias” (p. 66). Desde esta perspectiva, surge el estudio de los estilos de aprendizaje, para determinar los diferentes mecanismos de adquisición de los conocimientos de las personas.

Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje representan la manera en la cual, cada individuo asimila de mejor manera los conocimientos, puesto que, cada persona es diferente y tiene diferentes características, intereses, aptitudes y actitudes, es lógico pensar que no aprenden de la misma manera.

En este sentido, Correa (2006) define a los estilos de aprendizaje como: “rasgos característicos de tipo cognitivo, afectivo y fisiológico, para percibir, interpretar y responder a los estímulos del entorno” (p. 42). En tal virtud, es importante, que los educadores, conozcan y tomen en cuenta los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos, para así diseñar estrategias didácticas diversas, que abarquen la variedad de estilos cognitivos del educando.

La clasificación de estos estilos de aprendizaje, acorde a la bibliografía consultada, se realiza en función de tres criterios, según el canal preferente de percepción de la información, según el tipo de análisis de la información y según el empleo de la información.

Respecto al criterio del canal preferente de percepción de la información, correspondiente al modelo VARK, establece la existencia de cuatro estilos de aprendizaje, que Acosta (2016) enuncia: “Visual, auditivo y kinestésico” (p. 7). El estilo visual, refiere a aquellos alumnos cuyo canal perceptivo preferente es la vista, tienden a recordar con facilidad las cosas que pueden observar, en cambio, los estudiantes con estilo auditivo utilizan preferentemente la audición, es decir, recuerdan con mayor facilidad la información que han escuchado y finalmente, el estilo kinestésico, refiere a los estudiantes cuyo canal perceptivo preferente es el tacto.

Los estilos de aprendizaje, de acuerdo con el tipo de análisis de la información, según Ramos et al, (2019) son: “Lógico y holístico” (p. 9). Estos estilos de aprendizaje se relacionan con los hemisferios cerebrales, que intervienen para el análisis de la información. El estilo lógico se caracteriza por un análisis de la información de tipo lógico, se ejecuta en el hemisferio izquierdo, es secuencial y

lineal. Por su parte, el estilo de aprendizaje holístico se relaciona con el análisis de la información en el hemisferio derecho, donde se analiza la información de forma integral, el procesamiento es intuitivo e implica mucho las emociones y sentimientos.

De igual manera, en relación con el empleo de la información, Correa (2006) describe los siguientes tipos de estilos de aprendizaje: “activo, reflexivo, teórico y pragmático” (p. 43). El estilo activo, se caracteriza por ser abierto, improvisar, activo, espontáneo, retienen y aplican mejor la información cuando deben discutir o explicar el contenido. El estilo teórico se caracteriza por un alto sentido crítico, son metódicos y disciplinados, prefieren las clases magistrales. El estilo pragmático se caracteriza por la facilidad para recordar imágenes, prefieren el trabajo con material didáctico concreto, son realistas, cuidadosos, analíticos. El estilo reflexivo se caracteriza por analizar minuciosamente la problemática, aumenta su comprensión la realización de pasos lineales, prefieren realizar graficas para recordar el contenido con mayor facilidad.

Clasificación del aprendizaje

El aprendizaje también puede ser de diferentes tipos, así en la presente investigación se analizan principalmente dos clasificaciones del aprendizaje, según el tipo y según el nivel.

Según el tipo

En función del tipo, Montilla (2016) menciona que existen aprendizajes memorísticos, por descubrimiento y significativos. El aprendizaje memorístico es aquel que resulta de la aplicación de métodos mecánicos, como la repetición simple y acumulativa, copiar o repasar, generando así que el estudiante recuerde la información abordada por la cantidad de veces que la ha observado, escuchado o resuelto un problema, este tipo de aprendizaje, al ser monótono e irreflexivo tiende a ser olvidado con facilidad.

El aprendizaje por descubrimiento sustentado por Bruner (1972), representa aquel conocimiento que el estudiante descubre por sí mismo, a través de sus

experiencias de aprendizaje, su propio análisis y reflexión, generando mayor duración del aprendizaje en las estructuras cognitivas del estudiante. Finalmente, el aprendizaje significativo, es aquel que se entrelaza con los conocimientos previos del estudiante, a modo de ancla relaciona el nuevo conocimiento con los anteriores que el estudiante ya tiene integrado en sus estructuras cognitivas, permitiendo así, un mayor nivel de comprensión y asimilación, este tipo de aprendizaje, construido por el propio estudiante tiene un impacto fuerte y perdura en la memoria del educando.

Según el nivel

Con relación a la clasificación del aprendizaje por el nivel, Espino y Miras (2016) indican la existencia de dos niveles: “uno superficial y uno profundo” (p. 3). En el nivel superficial el estudiante, puede recordar los contenidos revisados en el corto plazo, mientras que en el nivel profundo el estudiante almacena la información recibida en sus estructuras cognitivas y puede recuperarla y aplicarla a largo plazo.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

Paradigma

La presente investigación, se enfocó en el nivel de conocimiento y utilización de las estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”. En este escenario, el paradigma aplicado en el diseño metodológico es el enfoque mixto, ya que permitió abordar con mayor nivel de profundidad e integralidad el problema de estudio, pues los datos cualitativos y cuantitativos, se entrelazan para complementar la comprensión del uso de las estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos.

Guerrero et al, (2016) define este paradigma como: “La combinación de estrategias cualitativas y cuantitativas, con el propósito de obtener una complementariedad y contraste de información numérica y descriptiva” (p. 243). En relación con el impacto que tiene el uso de estrategias lúdicas interactivas en el contexto actual de la enseñanza de los párvulos, a través tanto de la medición numérica, como de los hechos, conceptos y descripciones que arroja el análisis teórico.

En el mismo sentido, Hernández et al, (2014) menciona que: “los métodos mixtos utilizan evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender el problema” (p. 534). Desde esta perspectiva, el paradigma mixto busca superar las limitaciones de los paradigmas cualitativo y cuantitativos por separado, puesto que, al complementar la información numérica, los porcentajes y datos cuantitativos obtenidos de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, con la interpretación, las descripciones y los hechos cualitativos, se puede entender de manera global, porque sucede el fenómeno y tener una perspectiva más clara de cómo resolverlo.

Diseño

El diseño de investigación empleado en el presente proyecto correspondió a la investigación bibliográfica, de campo, descriptiva y aplicada.

Bibliográfica

El diseño de investigación bibliográfica, de acuerdo con Hernández et al, (2014) se enfoca en: “revisar, detectar, consultar y obtener aportes teóricos relevantes de fuentes bibliográficas” (p. 61). Desde esta perspectiva, por medio del diseño bibliográfico, se pudo compilar y fundamentar teóricamente las variables y el objeto de estudio, que son las estrategias lúdicas interactivas y el proceso de enseñanza de los párvulos.

El conocimiento teórico de diversos autores se encuentra publicado a través de libros, revistas, artículos científicos, publicaciones, entre otras fuentes, que sirven como base para la consulta y la fundamentación del problema que aborda la investigación, en el presente caso, fueron las estrategias lúdicas interactivas como variable independiente y el proceso de enseñanza de los párvulos como variable dependiente.

De Campo

La investigación también empleó el diseño de campo, que a decir de Gabriel (2017) se apoya en: “informaciones que provienen entre otras, de entrevistas,

cuestionarios, encuestas y observaciones” (p. 145). Las cuales, son recolectadas por medio de la aplicación de instrumentos de recolección de datos, en el lugar en donde sucede el fenómeno o problema de investigación.

De este modo, se recabó datos directamente de las docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, en relación con el nivel de conocimiento y utilización de las estrategias lúdicas interactivas, así como también de una entrevista aplicada a una especialista en el campo de educación infantil.

Descriptiva

El nivel de investigación al que se apuntó en el presente proyecto investigativo es el nivel descriptivo. Hernández et al, (2014) indica que las investigaciones descriptivas: “buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 92). Por ende, en el proyecto se pretendió caracterizar el nivel de conocimiento y utilización de las estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos por parte de las educadoras de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Aplicada

Finalmente, se considera pertinente señalar que la investigación tuvo una modalidad aplicada. Gabriel (2017) señala que: “la investigación aplicada, práctica o empírica, se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren” (p. 145). Por cuanto, se ha estudiado a profundidad la problemática evidenciada y se ha construido un fundamento teórico que permita comprender este fenómeno y a partir de estos conocimientos teóricos, se desarrolló una propuesta orientada a resolver el problema abordado.

En el presente caso, se elaboró una guía didáctica de estrategias lúdicas interactivas para el proceso de enseñanza de los párvulos dirigido a los educadores de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, puesto que su formación profesional no es específica en el área de Educación Parvularia y desconocen del

uso de estas estrategias, lo cual, afecta el desarrollo propicio del proceso didáctico en este sub nivel educativo.

Población y muestra de investigación

La población, acorde a Hernández et al, (2014) es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones y la muestra es un subgrupo de la población total que sigue conservando las mismas características de la población total” (p. 174). En el presente caso, la población de estudio se conformó por todos los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, que son nueve. De lo cuales, se seleccionó la muestra correspondiente de acuerdo con los criterios de inclusión y exclusión.

Por su parte, la muestra es entendida como un grupo determinado de la población que, en el presente caso, se ha seleccionado de forma no probabilística a conveniencia, bajo los siguientes criterios:

Tabla 4. Criterios de inclusión y exclusión de la población

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
-Que sea docente de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.	-Que no sea docente de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.
- Que sea docente tutor de un nivel educativo	- Que no sea docente tutor de un nivel educativo
- Que no sea docente de materias especiales como inglés y educación física	- Que sea docente de materias especiales como inglés y educación física

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

La Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, cuenta con 7 personas en su planta docente que cumplieron con los criterios de inclusión, quienes pasaron a conformar la muestra de estudio. Además, se incluyó la participación de toda la población de especialistas, correspondiente a una especialista en Educación Parvularia, de quien se recolectó la información con relación a las dimensiones e indicadores que se señalaron en la operacionalización de las variables.

Contexto de la investigación

La presente investigación se desarrolló en el contexto de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, misma que se encuentra ubicada en la Calle J S40-62 y Calle I, en el cantón Quito, de la provincia de Pichincha. Especialmente enfocado en el grupo de docentes de la institución, quienes no poseen una formación especializada en Educación Parvularia y deben asumir la enseñanza en el subnivel de Educación Preparatoria, de forma rotativa. Esta limitante, en cuanto a su formación académica, representa una desventaja, puesto que desconocen y no emplean de forma recurrente, estrategias didácticas apropiadas para el nivel de desarrollo evolutivo de los párvulos.

Proceso de recolección de los datos

El desarrollo de un proceso investigativo de calidad, demanda de la aplicación secuencial y sistemática de procedimientos científicos. Así lo afirman Hernández et al, (2014) indicando que: “Esta recolección se lleva a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y aceptados por una comunidad científica. Para que una investigación sea creíble y aceptada por otros investigadores, debe demostrarse que se siguieron tales procedimientos” (p. 5).

Desde esta perspectiva, se consideró pertinente para la recolección de datos la aplicación de los siguientes pasos:

1. Operacionalización de las variables de investigación
2. Construcción de los instrumentos de recolección de datos
3. Validación de los instrumentos de recolección de datos

4. Acercamiento con los informantes
5. Pilotaje
6. Aplicación de los instrumentos de recolección de datos a la población de estudio.
7. Tabulación y análisis estadístico de los datos obtenidos
8. Interpretación de los resultados generados.

En tal virtud, para la recolección de datos, se consideró necesario emplear las técnicas de la encuesta y la entrevista. La encuesta por medio del instrumento del cuestionario, que Hernández et al, (2014) define como: “un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (p. 217). La encuesta estuvo dirigida a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, con relación al conocimiento y utilización de las estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos.

En tanto que la entrevista, por medio de la guía de preguntas de entrevista que constó de ocho preguntas abiertas se aplicó a una especialista con título de cuarto nivel en Educación Parvularia.

Para la recolección de datos, se desarrollaron dos instrumentos ad hoc, en concordancia con las dimensiones e indicadores, que se señalan en la operacionalización de las variables. El cuestionario constó de 32 ítems, en los cuales, se utilizó preguntas con escala de Likert y preguntas de opción múltiple para consultar a los docentes sobre su conocimiento y aplicación de estrategias lúdicas interactivas (ver anexo 2). Mientras que la guía de preguntas constó de ocho preguntas de tipo abierto (ver anexo 3).

Para asegurar la calidad del estudio, se empleó, por una parte, la validación a través de expertos, los que cuentan con una formación profesional y experiencia proba en el ámbito de la Educación Parvularia, quienes han aprobado favorablemente las preguntas desarrolladas en el cuestionario (Ver anexo 4).

Del mismo modo, se precedió con el cálculo del alfa de Cronbach, como elemento para determinar la fiabilidad del instrumento, mismo que dio como resultado “0,85”, sustentando de esta manera la fiabilidad del instrumento diseñado.

Por otro lado, también se diseñó una entrevista ad hoc dirigida a un especialista en la temática. La entrevista según Fidias (2012) es: “una técnica basada en un diálogo o conversación “cara a cara”, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida” (p. 73). En este sentido, se estructuró una guía de preguntas abiertas en función de los indicadores y dimensiones de las variables dependiente e independiente, misma que constó de 8 ítems.

Matriz de operacionalización de variables

Tabla 5. Operacionalización de la variable independiente

Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas
Estrategias lúdicas interactivas	Las estrategias lúdicas interactivas representan un conjunto de actividades didácticas fundamentadas en el juego como medio de aprendizaje que se ejecutan a través de plataformas o herramientas tecnológicas.	La lúdica	Motivación	Ítem 1	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
			Participación activa	Ítem 2	
		Juego didáctico	Tipos de juegos	Ítem 3	
			Aporte pedagógico del juego	Ítem 4	
			Estructura didáctica del juego	Ítem 5	
		Herramientas tecnológicas	Sociedad de la información	Ítem 6	
			Tecnología educativa	Ítem 7	
			Competencia tecnológica del docente	Ítem 8	
		Estrategias didácticas interactivas	Organización de las actividades lúdicas	Ítem 9	
			Tipos de actividades lúdicas	Ítem 10	
			TIC	Ítem 11	
			Interactividad	Ítem 12	
			Aplicaciones en línea	Ítem 13 y 14	
			Plataformas educativas	Ítem 15 y 16	
			Recursos multimedia	Ítem 17	

Tabla 6. Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas
Proceso de enseñanza de los párvulos	El proceso de enseñanza de los párvulos es el conjunto de acciones que el docente selecciona, planifica y ejecuta para generar aprendizajes significativos en los estudiantes del sub nivel de Educación Preparatoria	Pedagogía	Relevancia de la pedagogía	Ítem 18	Técnica: Encuesta
			Fundamentos de la enseñanza	Ítem 18	
		Didáctica	Principios de la didáctica	Ítem 19 y 20	Instrumento: Cuestionario
			Componentes del acto didáctico	Ítem 21 y 22	
		Metodología	Método de enseñanza	Ítem 23	
			Estrategias de enseñanza	Ítem 24 y 25	
		Proceso de enseñanza de los párvulos	Enseñanza	Ítem 26	
			Método Montessori	Ítem 27	
			Flipped Classroom	Ítem 27	
			La gamificación	Ítem 28	
			Enseñanza en el sub nivel de Educación Parvularia	Ítem 29	
			Aprendizaje	Ítem 30	
			Estilos de aprendizaje	Ítem 31	
		Tipos de aprendizaje	Ítem 31		

Análisis e interpretación de resultados

Cuestionario dirigido a docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

Pregunta 1. ¿Considera usted que la lúdica favorece la motivación del educando?

Tabla 7. La lúdica favorece la motivación del educando

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	7	100%	100%	100%
De acuerdo	0	0%	0%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

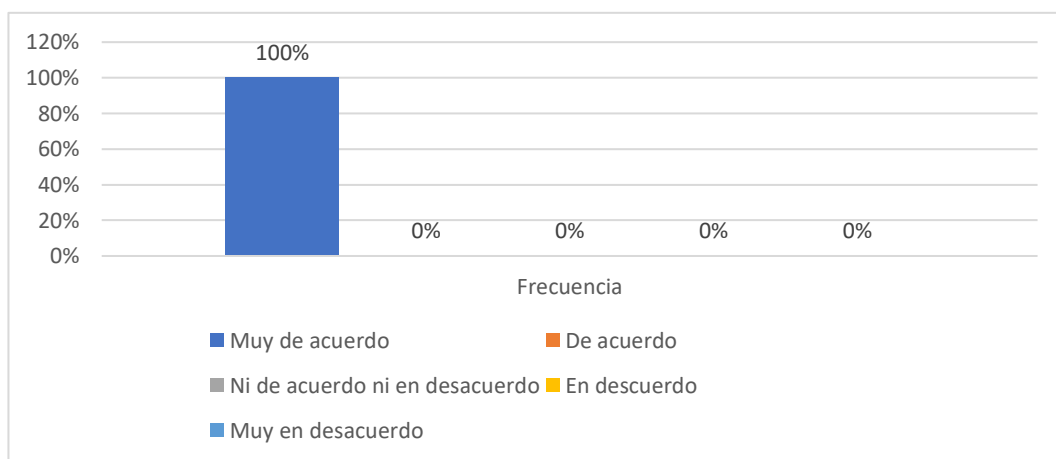


Figura 11. La lúdica favorece la motivación del educando

Análisis e interpretación

En la primera interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes están muy de acuerdo con que la lúdica favorece la motivación del educando, respaldando así la pertinencia de las estrategias lúdicas como herramienta educativa.

Pregunta 2. ¿Mediante las actividades lúdicas se promueve la participación activa del párvulo?

Tabla 8. Incidencia de las actividades lúdicas en la participación activa del educando

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	7	100%	100%	100%
De acuerdo	0	0%	0%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

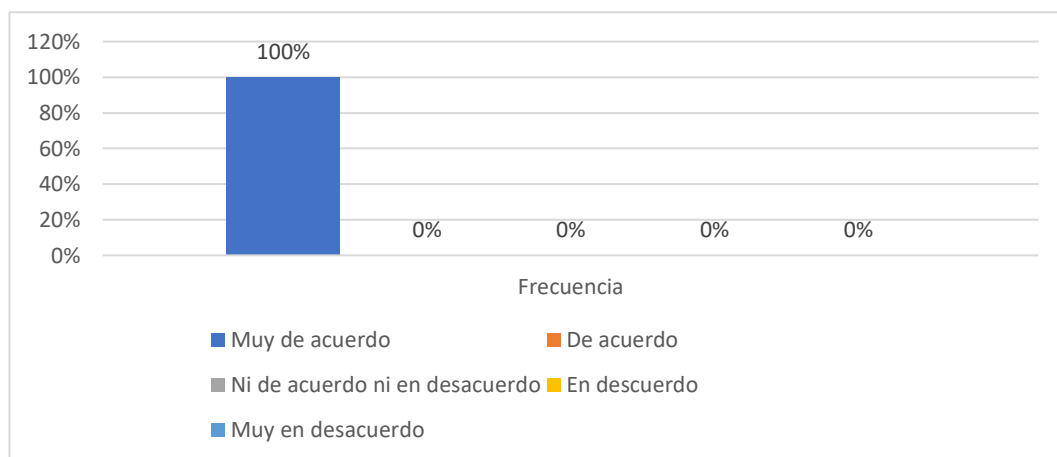


Figura 12. Incidencia de las actividades lúdicas en la participación activa del educando

Análisis e interpretación

En la segunda interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes están muy de acuerdo con que mediante las actividades lúdicas se promueve la participación activa del párvulo, respaldando así el aporte que tienen este tipo de actividades sobre la construcción de aprendizajes.

Pregunta 3. ¿Aplica usted diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos?

Tabla 9. Aplicación de diversos juegos didácticos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	43%	43%	43%
La mayoría de veces Si	3	43%	43%	86%
Algunas veces	0	0%	0%	86%
La mayoría de veces No	1	14%	14%	100%
Nunca	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

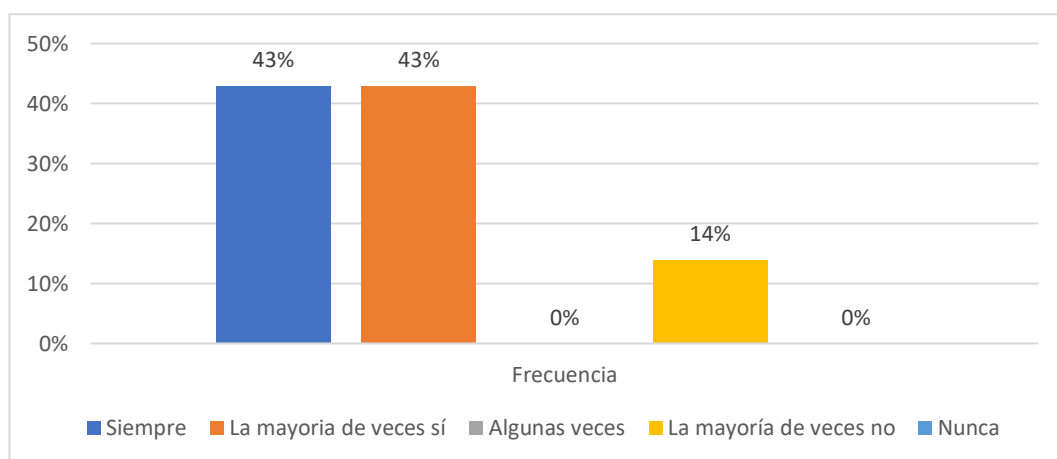


Figura 13. Aplicación de diversos juegos didácticos

Análisis e interpretación

En la tercera interrogante se ha obtenido que el 43% de docentes indican que siempre aplican diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos, el 43% menciona que la mayoría de las veces si aplican diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos, y el 14% manifiesta que la mayoría de las veces no aplica este tipo de recursos educativos. Evidenciando así, que los docentes mayoritariamente se encuentran relacionados con el uso de juegos didácticos para la enseñanza.

Pregunta 4. ¿Considera usted que los juegos didácticos son necesarios en el proceso de enseñanza de los párvulos?

Tabla 10. Necesidad de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza de los párvulos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	7	100%	100%	100%
De acuerdo	0	0%	0%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

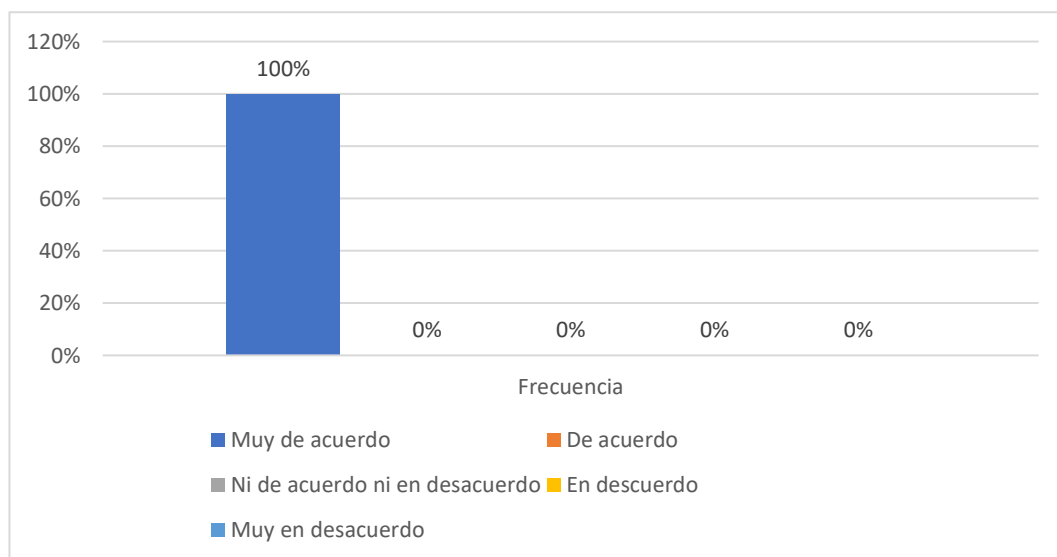


Figura 14. Necesidad de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza de los párvulos

Análisis e interpretación

En la cuarta interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes están muy de acuerdo en que los juegos didácticos son necesarios en el proceso de enseñanza de los párvulos. Respalda de esta forma, los beneficios y ventajas que este tipo de estrategias ofrecen para el proceso educativo.

Pregunta 5. ¿Cree usted que es necesario aplicar una estructura didáctica para la aplicación de los juegos didácticos?

Tabla 11. Necesidad de aplicar una estructura didáctica en la ejecución de los juegos educativos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	5	71%	71%	71%
De acuerdo	2	29%	29%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

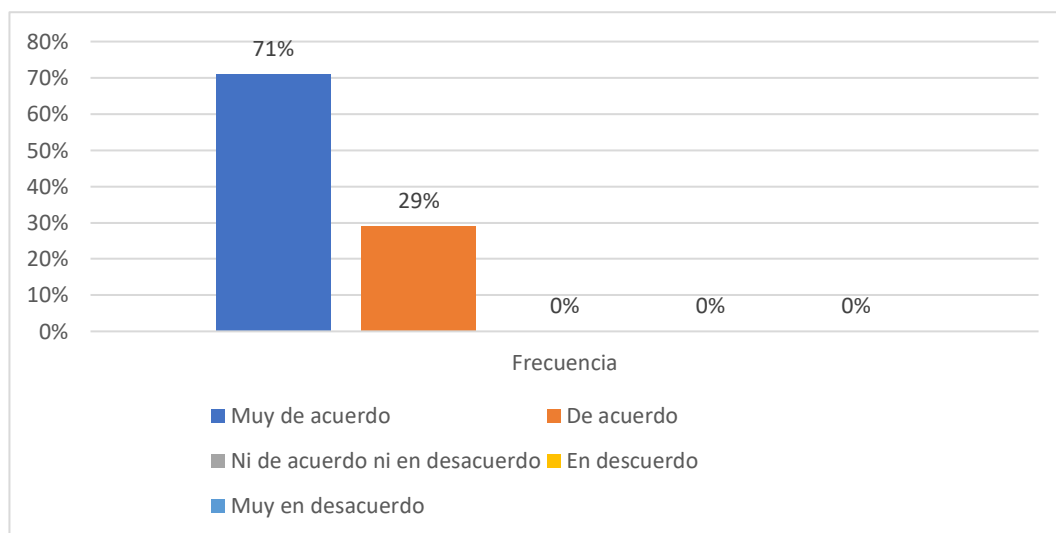


Figura 15. Necesidad de aplicar una estructura didáctica en la ejecución de los juegos educativos

Análisis e interpretación

En la quinta interrogante se ha obtenido que el 71% de los docentes están muy de acuerdo con que es necesario aplicar una estructura didáctica en la ejecución de juegos educativos, mientras que el 29% señala que está de acuerdo. Por este motivo, se considera pertinente que los juegos didácticos sean planificados con esquemas didácticos y objetivos educativos claros.

Pregunta 6. ¿En la sociedad de la información es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas?

Tabla 12. Es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	6	86%	86%	86%
De acuerdo	1	14%	14%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

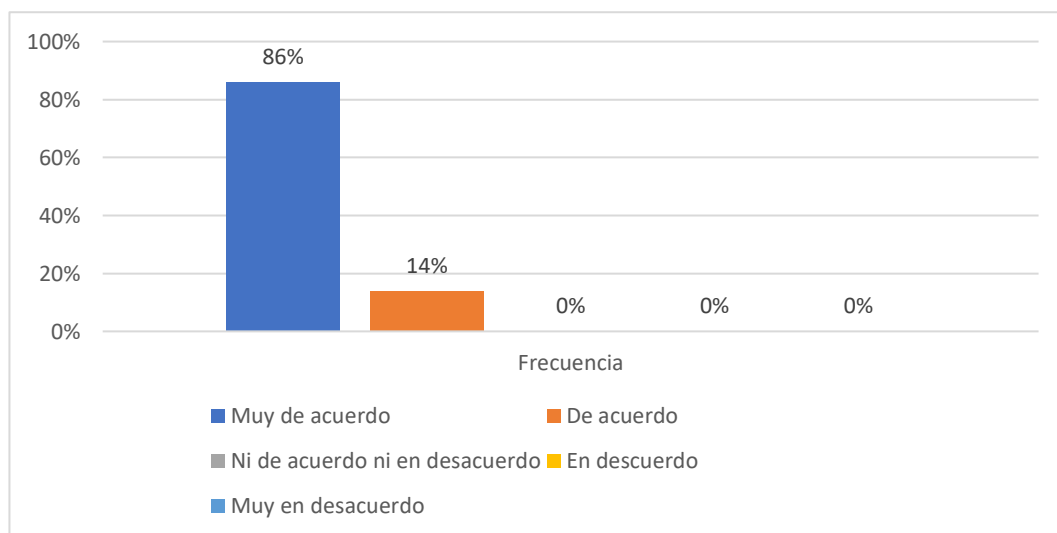


Figura 16. Es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas

Análisis e interpretación

En la sexta interrogante se ha obtenido que el 86% de docentes están muy de acuerdo con que es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas en el marco de la sociedad de la información, mientras que el 14% considera que están de acuerdo con aquello. Con esta información se evidencia la importancia de incorporar herramientas tecnológicas para orientar a los estudiantes en la adquisición de estas habilidades.

Pregunta 7. ¿Mediante la tecnología educativa se puede promover la innovación educativa?

Tabla 13. La tecnológica educativa para promover la innovación educativa

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	6	86%	86%	86%
De acuerdo	1	14%	14%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

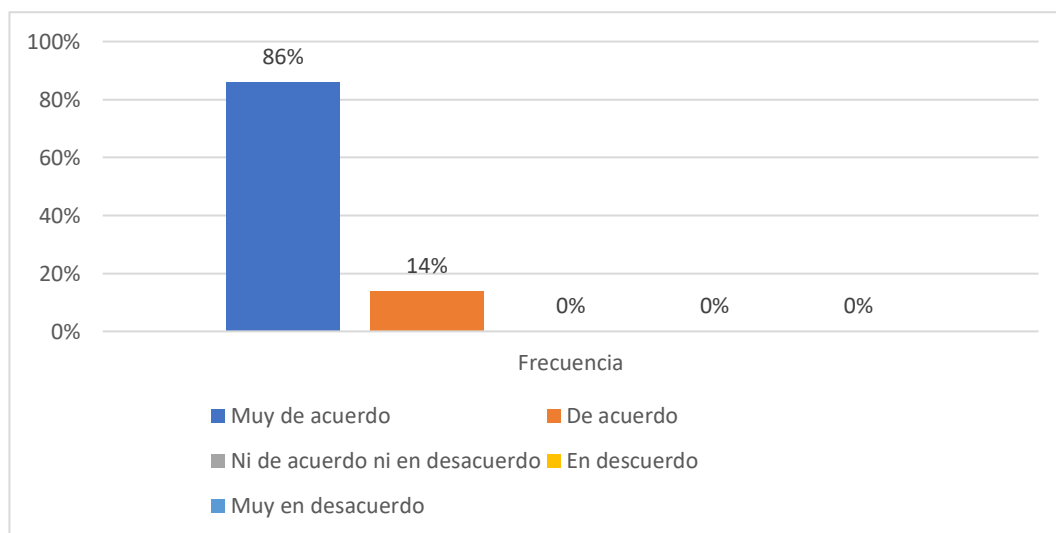


Figura 17. La tecnología educativa para promover la innovación educativa

Análisis e interpretación

En la séptima interrogante se ha obtenido que el 86% de docentes indican estar muy de acuerdo con que mediante la tecnología educativa se puede promover la innovación en el aula, mientras que el 14% menciona que están de acuerdo. De esta forma, se ratifica que las herramientas tecnológicas son una forma de innovar las estrategias metodológicas de enseñanza.

Pregunta 8. ¿Considera usted que tiene una competencia tecnológica adecuada para incorporar eficientemente las TIC en el proceso educativo?

Tabla 14. Competencia tecnológica docente para incorporar las TIC

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	3	43%	43%	43%
De acuerdo	2	29%	29%	72%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	14%	14%	86%
En desacuerdo	1	14%	14%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

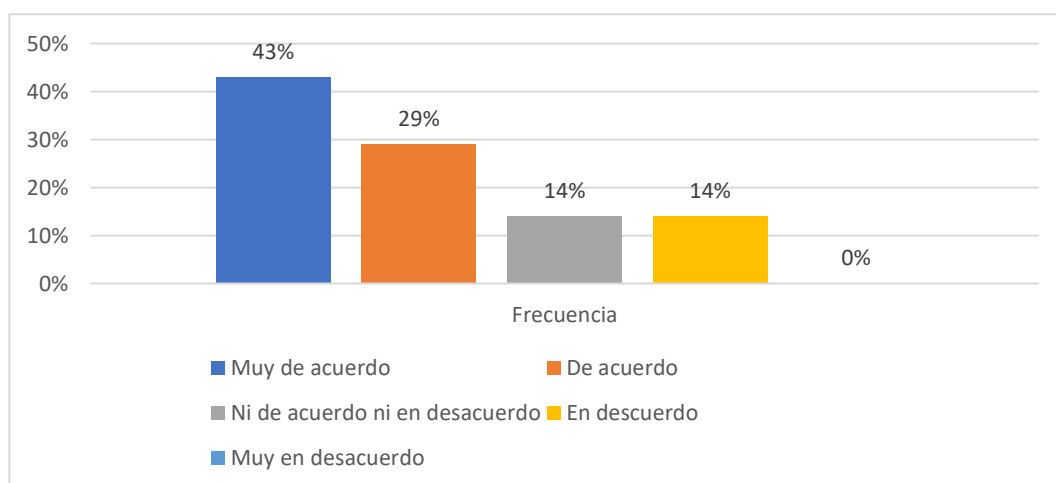


Figura 18. Competencia tecnológica docente para incorporar las TIC

Análisis e interpretación

En la octava interrogante se ha obtenido que el 43% de docentes indican estar muy de acuerdo con que poseen una competencia tecnológica adecuada para incorporar las TIC en el proceso educativo, el 29% menciona que está de acuerdo con esto, el 14% señala que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 14% indica que está en desacuerdo. De esta forma, se verifica que un porcentaje alto de docentes reconoce no poseer competencias tecnológicas necesarias para implementar estos recursos educativos.

Pregunta 9. ¿Organiza usted sistemáticamente actividades lúdicas para la enseñanza de los párvulos?

Tabla 15. Organización sistemática de actividades lúdicas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	43%	43%	43%
La mayoría de veces Si	2	29%	29%	72%
Algunas veces	1	14%	14%	86%
La mayoría de veces No	1	14%	14%	100%
Nunca	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

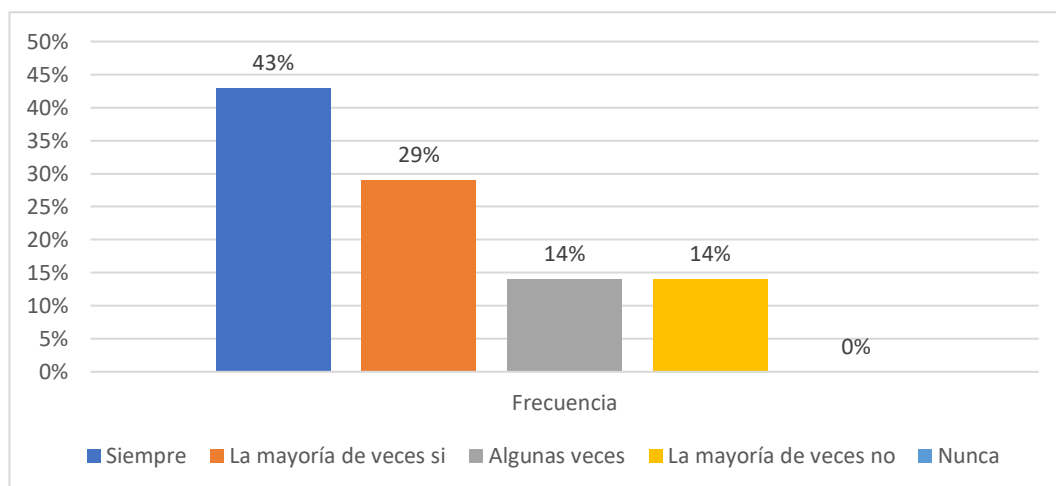


Figura 19. Organización sistemática de actividades lúdicas

Análisis e interpretación

En la novena interrogante se ha obtenido que el 43% de docentes indican que siempre organizan sistemáticamente actividades lúdicas para la enseñanza, el 29% indica que lo hace la mayoría de las veces, el 14% menciona que lo hace algunas veces y el 14% señala que la mayoría de las veces no organiza sistemáticamente actividades lúdicas para la enseñanza. Por lo tanto, es necesario promover que los docentes incorporen de forma sistemática este tipo de actividades.

Pregunta 10. ¿Considera usted que los párvulos tienen una respuesta positiva frente a las distintas actividades lúdicas?

Tabla 16. Respuesta positiva de los párvulos frente al uso de actividades lúdicas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	6	86%	86%	86%
De acuerdo	1	14%	14%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

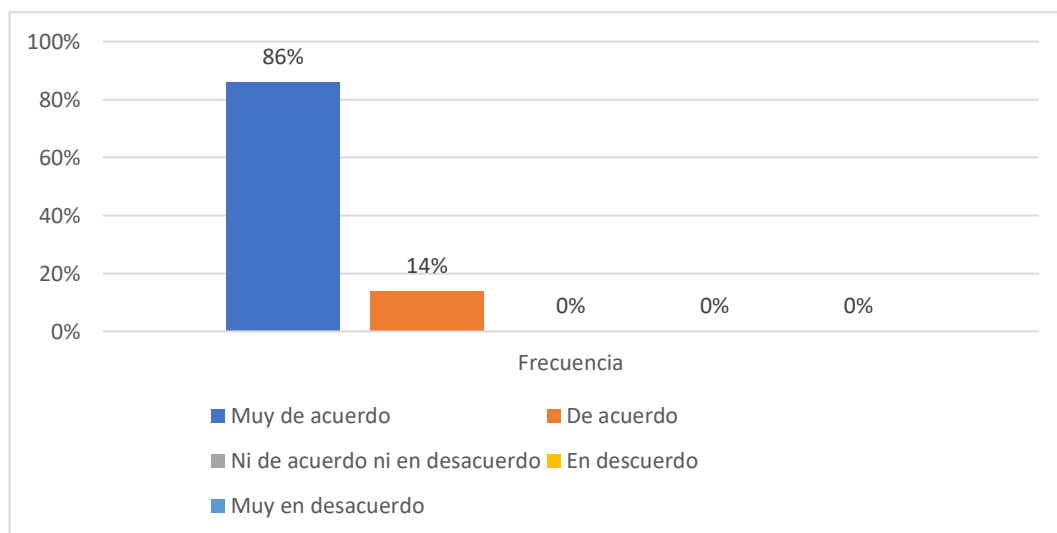


Figura 20. Respuesta positiva de los párvulos frente al uso de actividades lúdicas

Análisis e interpretación

En la décima interrogante se ha obtenido que el 86% de docentes indican estar muy de acuerdo con que los párvulos tienen una respuesta positiva frente a las actividades lúdicas, mientras que el 14% menciona que están de acuerdo. De esta forma, se ratifica que las actividades lúdicas representan una alternativa metodológica viable para la enseñanza de los párvulos.

Pregunta 11. ¿Cree usted que los párvulos tienen una predisposición favorable para el uso de las TIC?

Tabla 17. Predisposición favorable de los párvulos para el uso de las TIC

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	3	43%	43%	43%
De acuerdo	4	57%	57%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

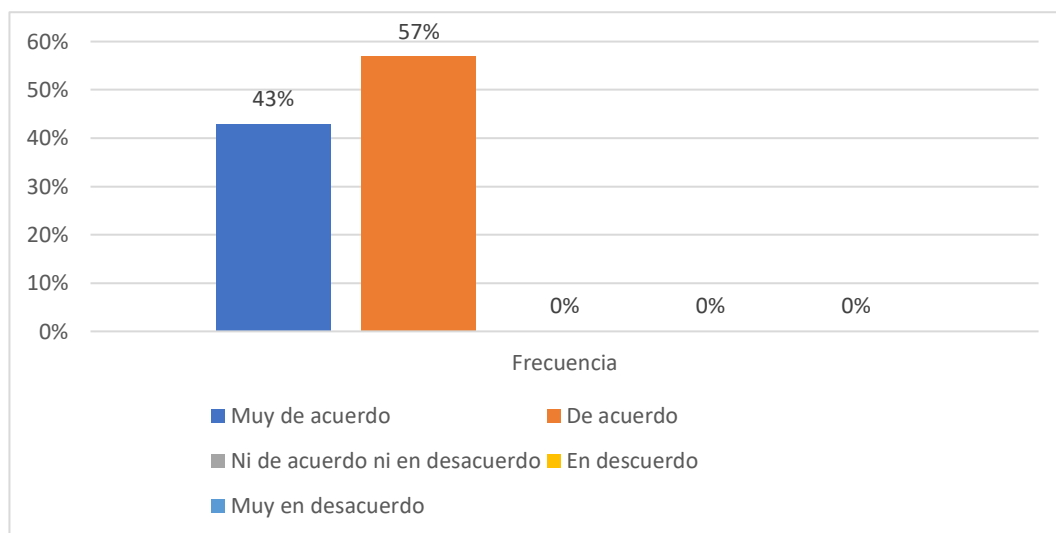


Figura 21. Predisposición favorable de los párvulos para el uso de las TIC

Análisis e interpretación

En la décimo primera interrogante se ha obtenido que el 43% de los docentes están muy de acuerdo con que los párvulos tienen una predisposición favorable para el uso de las herramientas tecnológicas, mientras que el 57% señala que está de acuerdo. Ratificando de esta manera los hallazgos teóricos, puesto que se trata de nativos digitales.

Pregunta 12. ¿Por medio de la interactividad se puede alcanzar un mayor interés del educando?

Tabla 18. Incidencia de la interactividad en el interés del educando

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	7	100%	100%	100%
De acuerdo	0	0%	0%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

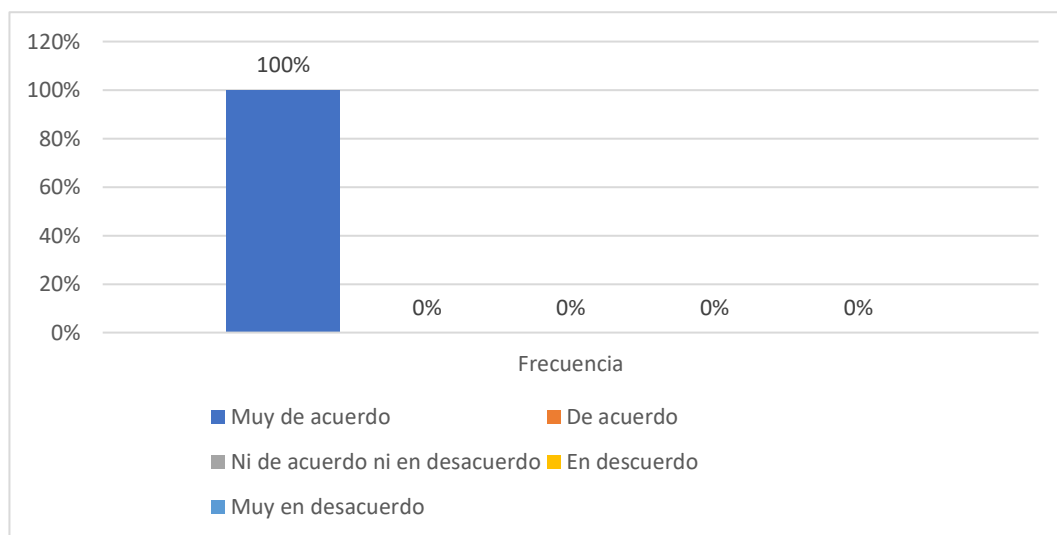


Figura 22. Incidencia de la interactividad en el interés del educando

Análisis e interpretación

En la décimo segunda interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes están muy de acuerdo con que por medio de la interactividad se puede alcanzar un mayor nivel de interés en el educando. Respalda de esta manera que la interactividad resulta una característica relevante para que las actividades educativas mediadas por herramientas tecnológicas propicien mayor interés y participación del educando.

Pregunta 13. ¿Emplea usted aplicaciones en línea para el proceso de enseñanza de los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 14, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 15.

Tabla 19. Aplicaciones en línea para la enseñanza de los párvulos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	43%	43%	43%
La mayoría de veces Si	3	43%	43%	86%
Algunas veces	1	14%	14%	100%
La mayoría de veces No	0	0%	0%	100%
Nunca	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

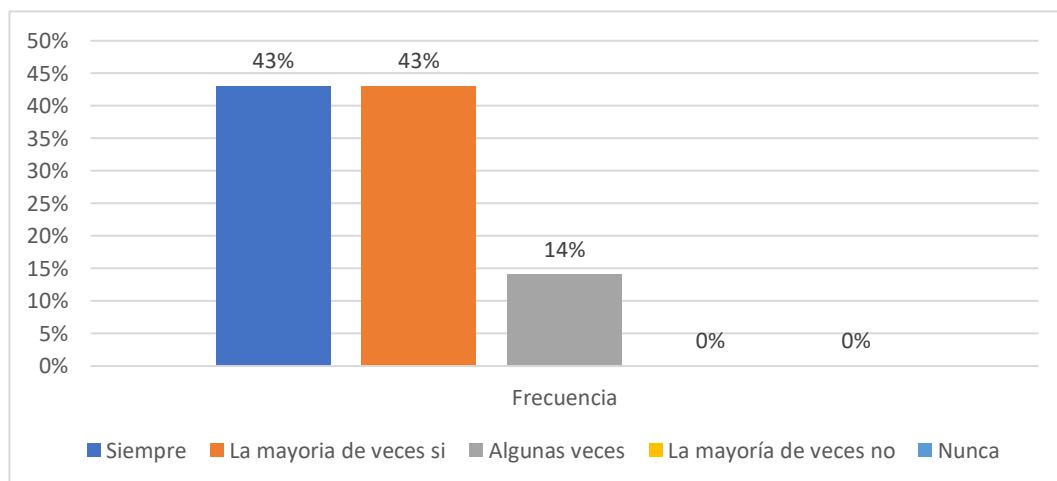


Figura 23. Aplicaciones en línea para la enseñanza de los párvulos

Análisis e interpretación

En la décimo tercera interrogante se ha obtenido que el 43% de docentes indican que siempre emplean aplicaciones en línea para el proceso educativo, el 43% menciona que, si aplican la mayoría de las veces, mientras que el 14% señala que algunas veces emplean aplicaciones en línea para el proceso de enseñanza de los estudiantes. De esta forma, se evidencia que según los encuestados en su mayoría si emplean aplicaciones en línea para la enseñanza.

Pregunta 14. Señale las aplicaciones en línea que usted utiliza para el proceso de enseñanza de los estudiantes

Tabla 20. Aplicaciones en línea que emplean los docentes

Categoría	Frecuencia		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Árbol ABC	3	4	43%	57%
Cokitos	1	6	14%	86%
Google Earth	2	5	29%	71%
Mind meister	2	5	29%	71%
Leoteca	2	5	29%	71%
Office 365	6	1	86%	14%
Trivinet	0	7	0%	100%
Otra	5	2	71%	29%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

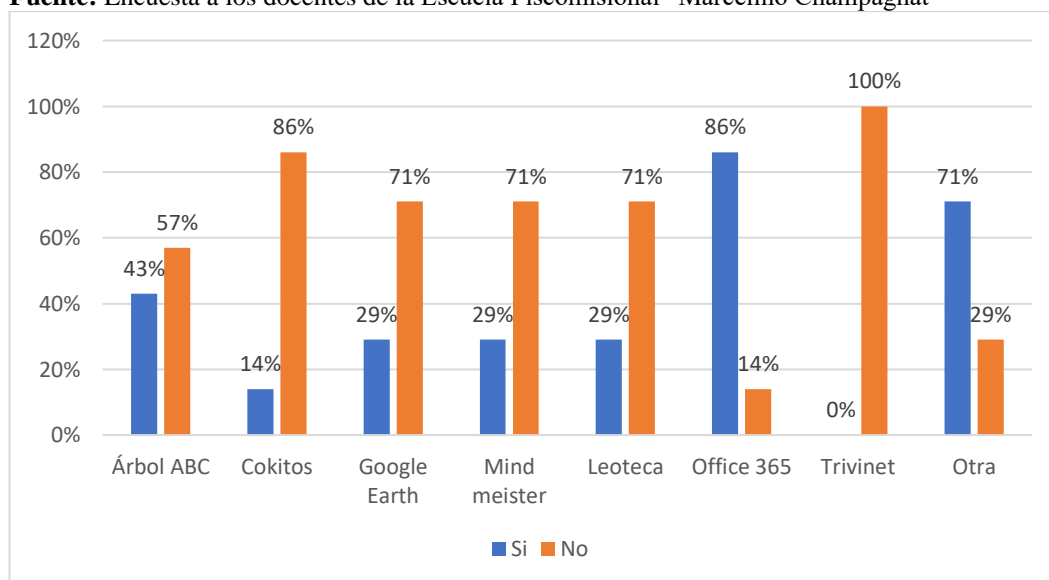


Figura 24. Aplicaciones en línea que emplean los docentes

Análisis e interpretación

En la décimo cuarta interrogante se ha obtenido que el 43% de docentes emplean la plataforma árbol ABC, el 14% usa cokitos, el 29% utiliza Google earth, el 29% emplea mind meister, el 29% utiliza leoteca, el 86% aplica office 365 y el 71% utiliza otra plataforma, de esta manera se evidencia que en su mayoría el uso de aplicaciones en línea pertinentes para la enseñanza de los párvulos.

Pregunta 15. ¿Incorpora usted plataformas educativas para el proceso de enseñanza de los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 16, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 17.

Tabla 21. Incorporación de plataformas educativas en la enseñanza

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	4	57%	57%	57%
La mayoría de veces Si	1	14%	14%	71%
Algunas veces	1	14%	14%	86%
La mayoría de veces No	1	14%	14%	100%
Nunca	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

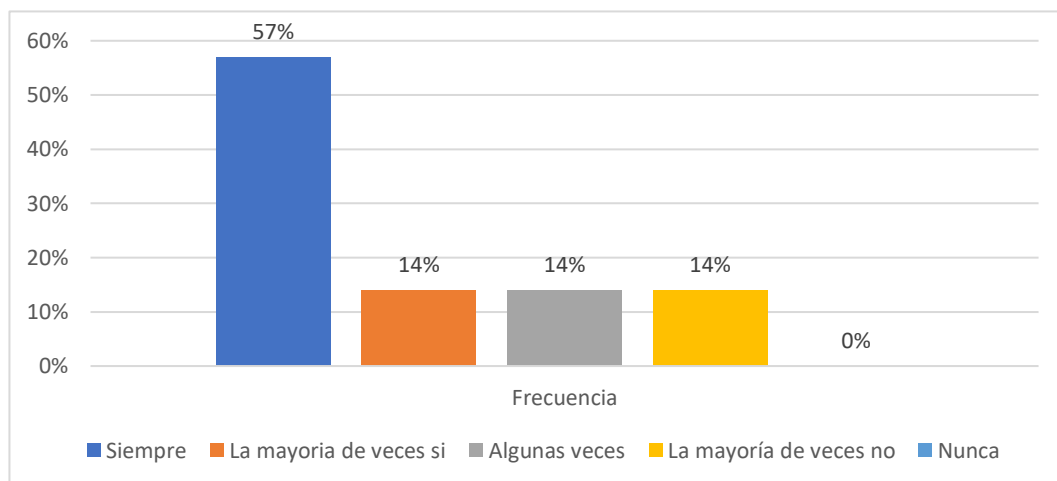


Figura 25. Incorporación de plataformas educativas en la enseñanza

Análisis e interpretación

En la décimo quinta interrogante se ha obtenido que el 57% de docentes señalan que siempre emplean plataformas educativas para la enseñanza de los párvulos, el 14% menciona que la mayoría de las veces si emplea este recurso, el 14% manifiesta que algunas veces emplean este recurso y el 14% indican que la mayoría de las veces no emplean plataformas educativas para la enseñanza de los párvulos.

Pregunta 16. De las siguientes plataformas educativas señale la que usted utiliza para el proceso de enseñanza de sus estudiantes.

Tabla 22. Plataformas educativas utilizadas por los docentes

Categoría	Frecuencia		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Kahoot	4	3	57%	43%
Jclick	0	7	0%	100%
Genially	4	3	57%	43%
MARS	1	6	14%	86%
Otra	4	3	57%	43%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

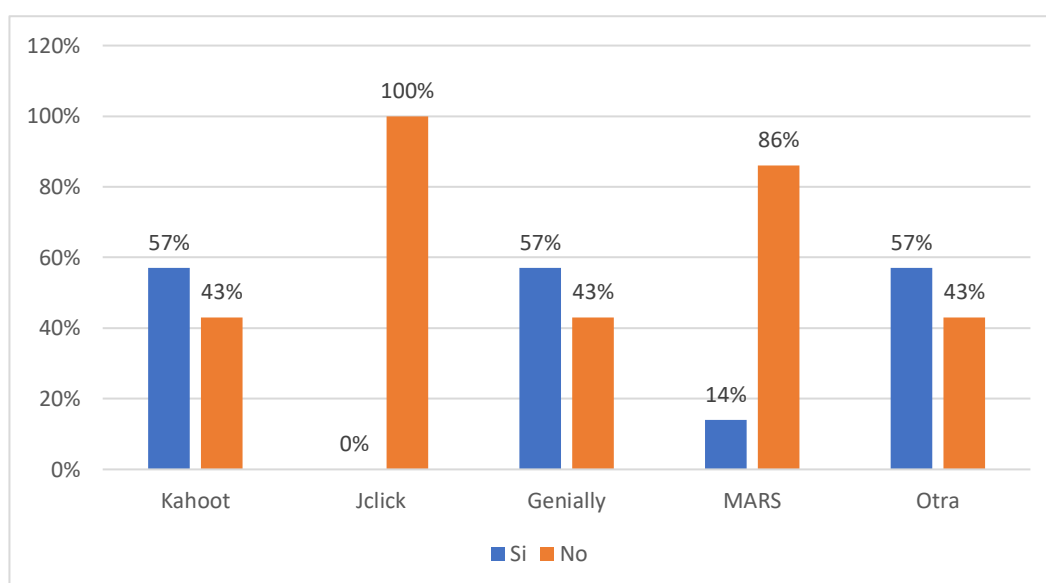


Figura 26. Plataformas educativas utilizadas por los docentes

Análisis e interpretación

En la décimo sexta interrogante se ha obtenido que el 57% de docentes emplean kahoot, el 0% utiliza jclick, el 57% usa genially, el 14% utiliza MARS y el 57% aplica otras plataformas educativas. De esta manera se aprecia que con relación a las plataformas educativas estudiadas en la presente investigación como es el caso de jclick no son utilizadas por los docentes y más bien se emplean plataformas para niveles educativos superiores.

Pregunta 17. ¿Diseña usted sus propios recursos multimedia?

Tabla 23. Diseño propio de los recursos multimedia

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	1	14%	14%	14%
La mayoría de veces Si	3	43%	43	57%
Algunas veces	2	29%	29%	86%
La mayoría de veces No	0	0%	0%	86%
Nunca	1	14%	14%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

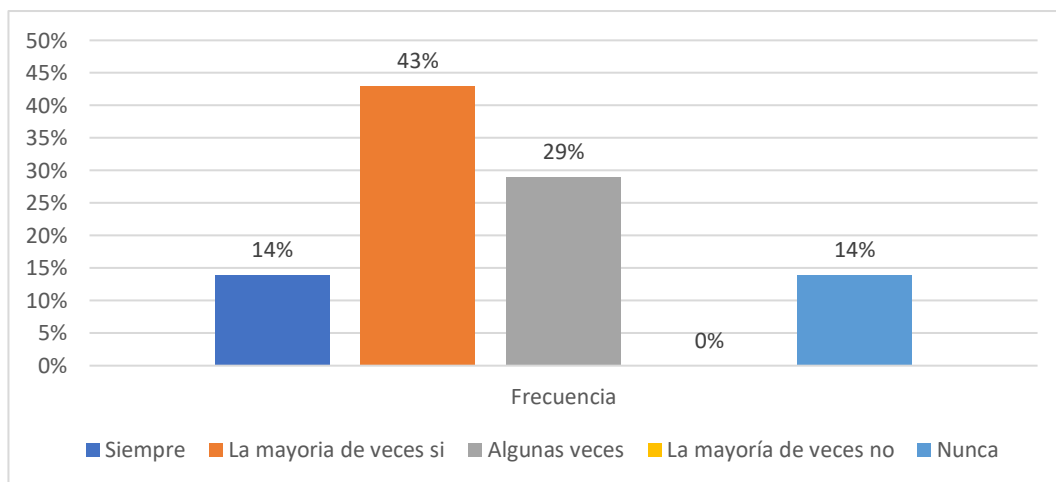


Figura 27. Diseño propio de recursos multimedia

Análisis e interpretación

En la décimo séptima interrogante se ha obtenido que el 14% de docentes siempre diseñan sus propios recursos multimedia, el 43% indica que la mayoría de veces si diseña sus propios recursos multimedia, el 29% menciona que algunas veces lo hace y el 14% señala que nunca diseña sus propios recursos multimedia. Evidenciando así, que no se aprovechan las herramientas tecnológicas disponibles para realizar recursos multimedia propios que se ajusten a las características particulares de sus estudiantes.

Pregunta 18. ¿Considera usted que la pedagogía es un aspecto relevante dentro de la enseñanza a los párvulos?

Tabla 24. Importancia de la pedagogía en la enseñanza de los párvulos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	6	86%	86%	86%
De acuerdo	1	14%	14%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

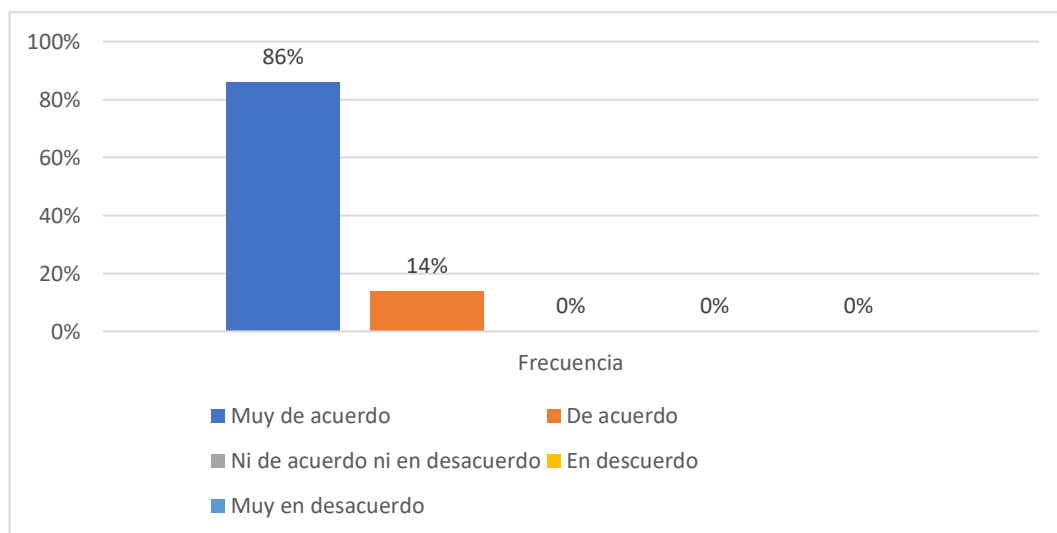


Figura 28. Importancia de la pedagogía en la enseñanza de los párvulos

Análisis e interpretación

En la décimo octava interrogante se ha obtenido que el 86% de docentes indican estar muy de acuerdo con que la pedagogía es un aspecto relevante dentro de la enseñanza de los párvulos, mientras que el 14% menciona que están de acuerdo. De esta forma, se evidencia que los docentes reconocen la importancia que tienen los conocimientos pedagógicos para la enseñanza.

Pregunta 19. ¿Emplea usted de forma constante los principios de la didáctica?

Tabla 25. Empleo de los principios de la didáctica

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	4	57%	57%	57%
La mayoría de veces Si	2	29%	29%	86%
Algunas veces	1	14%	14%	100%
La mayoría de veces No	0	0%	0%	100%
Nunca	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

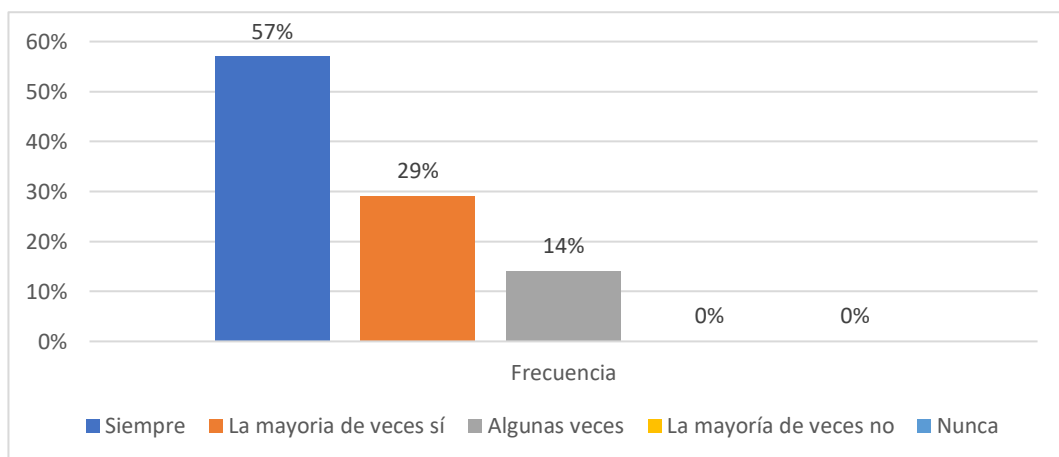


Figura 29. Empleo de principios didácticos

Análisis e interpretación

En la décimo novena interrogante se ha obtenido que el 57% de docentes indican que siempre emplean los principios de la didáctica, el 29% indica que la mayoría de las veces si los emplean, mientras que el 14% menciona que algunas veces los emplean. De esta forma, se puede apreciar que los docentes consideran que tienen una aplicación adecuada de los principios de la didáctica.

Pregunta 20. Señale cuál de los siguientes principios de la didáctica prioriza usted

Tabla 26. Principios didácticos que aplica el docente

Categoría	Frecuencia		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Adecuación del aula	7	0	100%	0%
Adecuación a la finalidad	4	3	57%	43%
Adecuación al alumno	6	1	86%	14%
Adecuación al contenido	5	2	71%	29%
Adecuación al contexto	6	1	86%	14%
Otro	4	3	57%	43%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

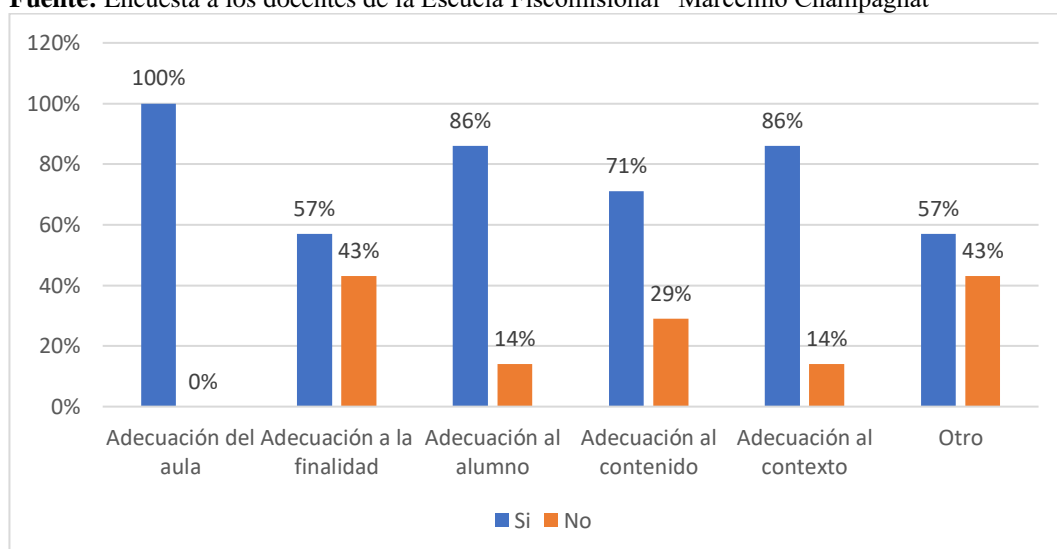


Figura 30. Principios didácticos que aplica el docente

Análisis e interpretación

En la décimo cuarta interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes aplican el principio de adecuación al aula, el 57% aplican el principio de adecuación a la finalidad, el 86% aplican el principio de adecuación al alumno, el 71% aplican el principio de adecuación al contenido, el 86% aplican el principio de adecuación al contexto y el 57% indican que aplican otro principio. De esta forma, se puede evidenciar que los docentes tienen un bajo nivel de conocimiento sobre los principios didácticos, puesto que la adecuación al aula no es uno de ellos.

Pregunta 21. ¿Considera usted que es importante tomar en cuenta todos los componentes del acto didáctico para un adecuado proceso de enseñanza? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 21, si en negativa pase a la pregunta 22.

Tabla 27. Importancia de tomar en cuenta los componentes del acto didáctico

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	6	86%	86%	86%
De acuerdo	1	14%	14%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

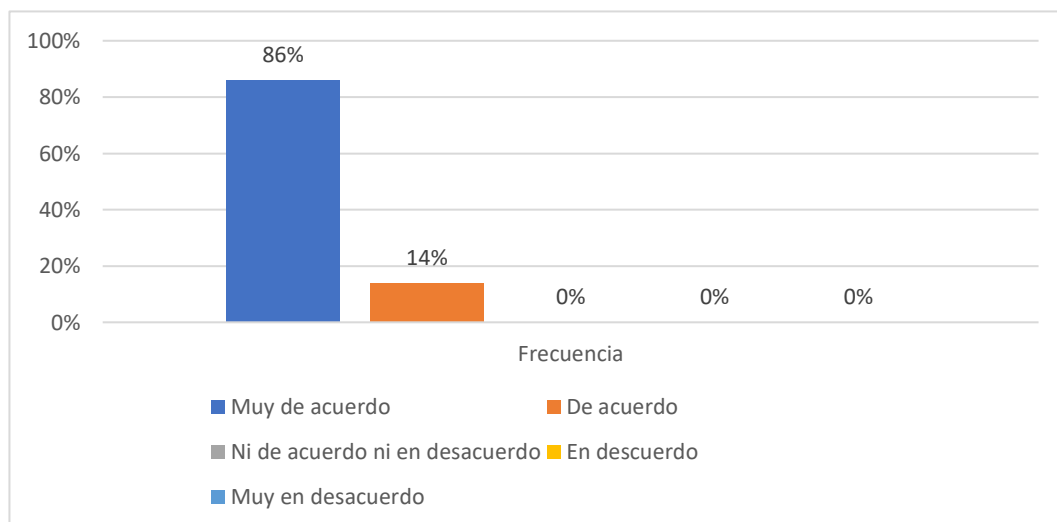


Figura 31. Importancia de tomar en cuenta los componentes del acto didáctico

Análisis e interpretación

En la vigésimo primera interrogante se ha obtenido que el 86% de docentes indican estar muy de acuerdo con que es importante tomar en cuenta todos los componentes del acto didáctico para un adecuado proceso de enseñanza, mientras que el 14% menciona que están de acuerdo.

Pregunta 22. Señale los componentes del acto didáctico.

Tabla 28. Componentes del acto didáctico

Categoría	Frecuencia		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Contenido	7	0	100%	0%
Aula	5	2	71%	29%
TIC	6	1	86%	14%
Alumno	3	4	43%	57%
Evaluación	6	1	86%	14%
Profesor	3	4	43%	57%
Método	6	1	86%	14%
Las autoridades	3	4	43%	57%
Los padres de familia	3	4	43%	57%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

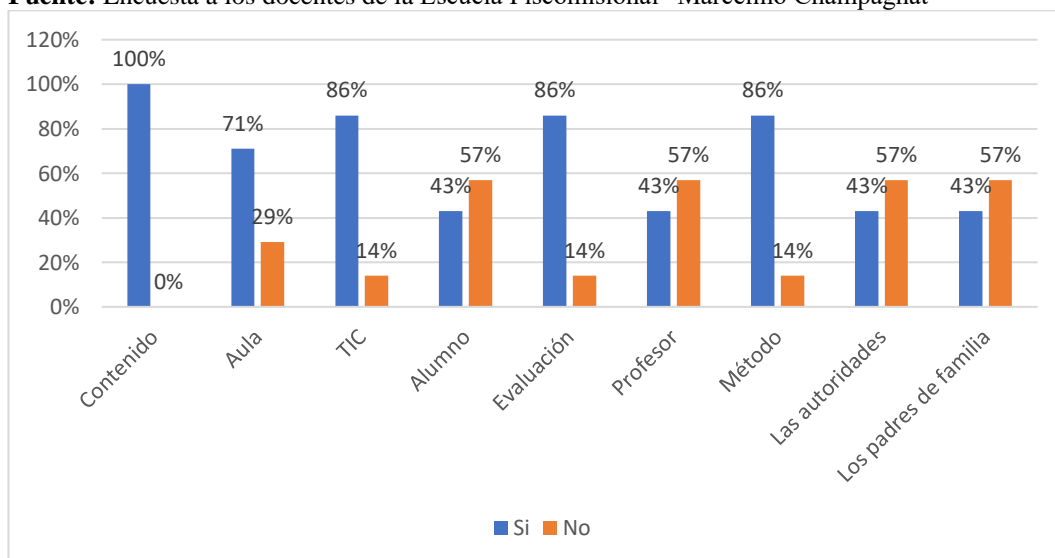


Figura 32. Componentes del acto didáctico

Análisis e interpretación

En la vigésimo segunda interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes toman en cuenta el contenido, el 71% el aula, el 86% las TIC, el 43% al alumno, el 86% la evaluación, el 43% al profesor, el 86% el método, el 43% a las autoridades y el 43% a los padres de familia. Evidenciando así, que los docentes no reconocen los componentes del acto didáctico, puesto que el aula, las TIC, las autoridades y padres de familia no corresponden.

Pregunta 23. ¿El método de enseñanza que usted aplica se orienta hacia el aprendizaje constructivista?

Tabla 29. El método de enseñanza se orienta al aprendizaje constructivista

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	5	71%	71%	71%
De acuerdo	2	29%	29%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

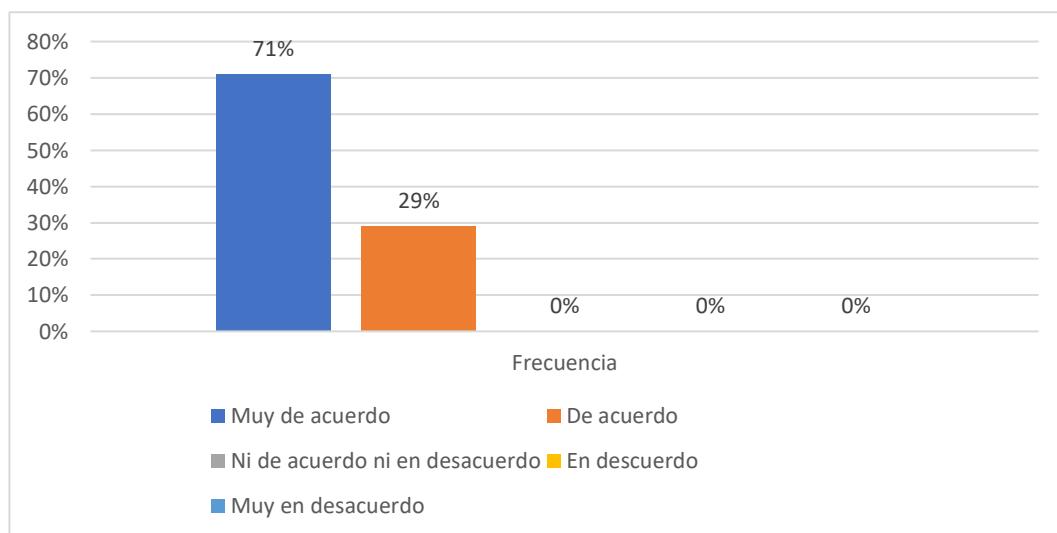


Figura 33. El método de enseñanza se orienta al aprendizaje constructivista

Análisis e interpretación

En la vigésimo tercera interrogante se ha obtenido que el 71% de docentes menciona que están muy de acuerdo con que el método de enseñanza que aplica se orienta hacia el aprendizaje constructivista, mientras que el 29% menciona que está de acuerdo. En este sentido, se estaría favoreciendo un aprendizaje activo y significativo para el educando.

Pregunta 24. ¿Las estrategias que aplica en la enseñanza de los párvulos generan resultados de aprendizaje positivos en el educando?

Tabla 30. Resultados positivos de las estrategias de enseñanza aplicadas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	3	43%	43%	43%
De acuerdo	3	43%	43%	86%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	86%
En desacuerdo	1	14%	14%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

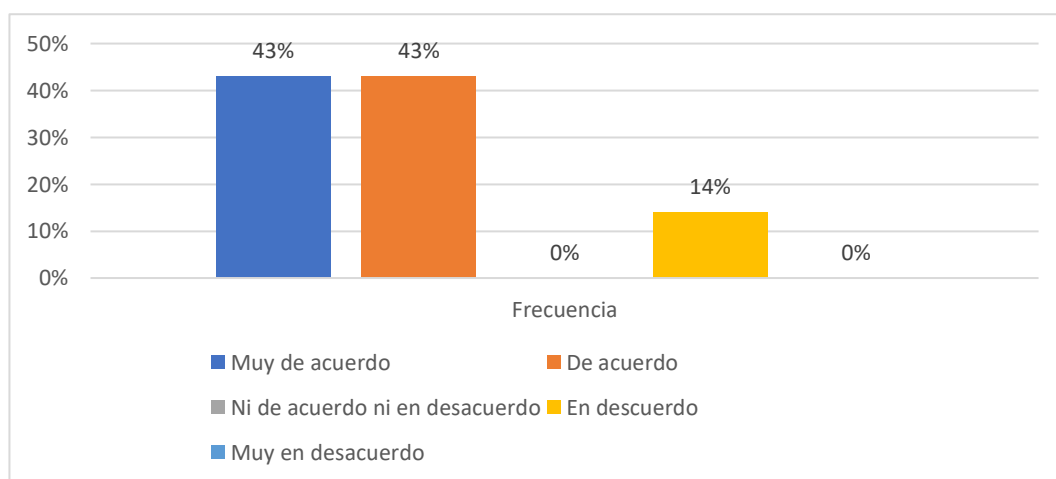


Figura 34. Resultados positivos de las estrategias de enseñanza aplicadas

Análisis e interpretación

En la vigésimo cuarta interrogante se ha obtenido que el 43% de docentes indican estar muy de acuerdo con que las estrategias que aplica en la enseñanza de los párvulos generan resultados de aprendizaje positivos en el educando, el 43% menciona que están de acuerdo y el 14% mencionan que están en desacuerdo. De esta forma, se considera que, si bien las estrategias que aplican los docentes mayoritariamente generan resultados positivos, se enfocan en otros niveles educativos.

Pregunta 25. De las siguientes estrategias de enseñanza señale cuáles le generan resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 31. Estrategias de enseñanza con resultados positivos

Categoría	Frecuencia		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Trabajo por rincones	6	1	86%	14%
Uso de analogías	4	3	57%	43%
Estrategias lúdicas	7	0	100%	0%
Mapas conceptuales	5	2	71%	29%
Lluvia de ideas	7	0	100%	0%
Otra	5	2	71%	29%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

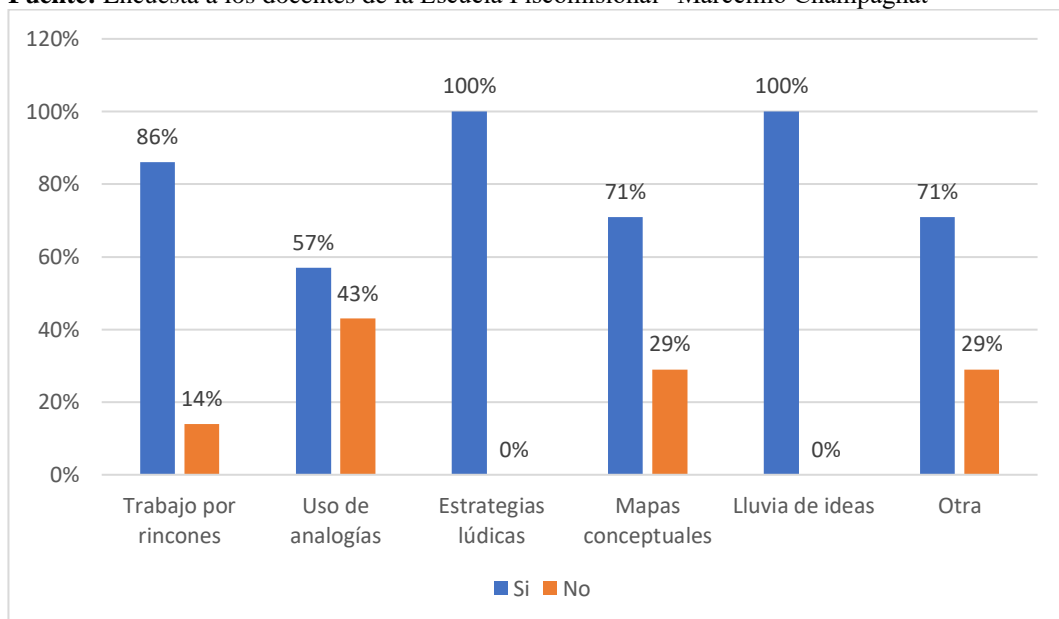


Figura 35. Estrategias de enseñanza con resultados positivos

Análisis e interpretación

En la vigésimo quinta interrogante se ha obtenido que el 86% de docentes emplean el trabajo por rincones, el 57% utilizan el uso de analogías, el 100% emplean estrategias lúdicas, el 71% usan mapas conceptuales, el 100% aplican lluvias de ideas, el 71% indican que emplean otras estrategias. En tal virtud, se debe resaltar que los docentes en su totalidad están relacionados con el uso de estrategias adecuadas para la enseñanza de los párvulos, como el trabajo por rincones, las estrategias lúdicas y la lluvia de ideas.

Pregunta 26. ¿Para la enseñanza de los párvulos es necesario buscar alternativas metodológicas innovadoras?

Tabla 32. Necesidad de buscar alternativas metodológicas innovadoras

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	5	71%	71%	71%
De acuerdo	2	29%	29%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

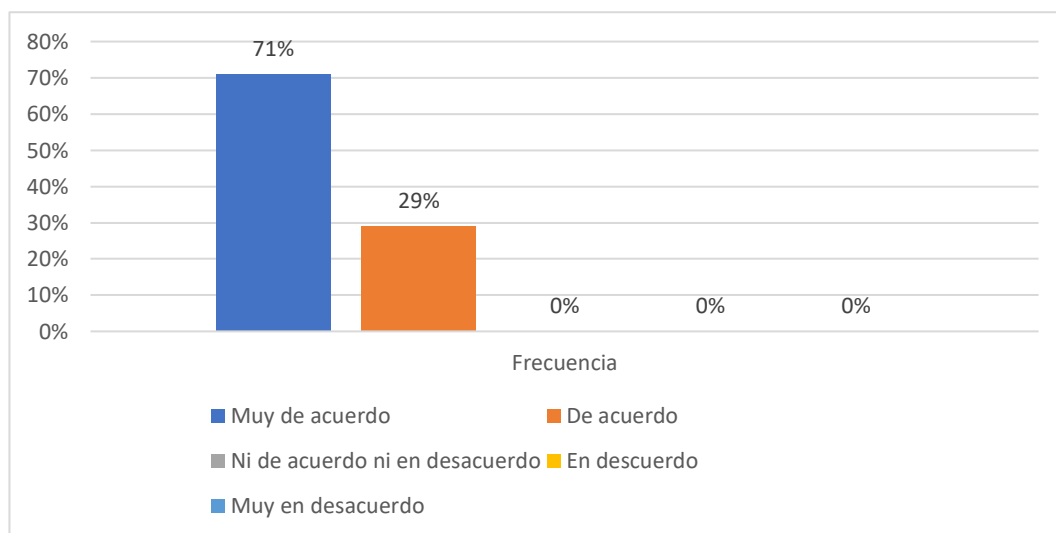


Figura 36. Necesidad de buscar alternativas metodológicas innovadoras

Análisis e interpretación

En la vigésimo sexta interrogante se ha obtenido que el 71% de docentes están muy de acuerdo con que para la enseñanza de los párvulos es necesario buscar alternativas metodológicas innovadoras, mientras que el 29% mencionan estar de acuerdo con aquello. De esta manera, la perspectiva docente respalda la necesidad de que se busquen constantemente innovaciones educativas para mejorar la calidad de la enseñanza a los párvulos.

Pregunta 27. De los siguientes métodos, señale los que usted aplica como parte de su didáctica en clase con los estudiantes.

Tabla 33. Métodos de enseñanza que aplican los docentes

Categoría	Frecuencia		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Método Montessori	1	6	14%	86%
Flipped Classroom	4	3	57%	43%
Aprendizaje basado en proyectos	4	3	57%	43%
Aprendizaje colaborativo	5	2	71%	29%
Experiencias de aprendizaje	6	1	86%	14%
Otro	6	1	86%	14%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

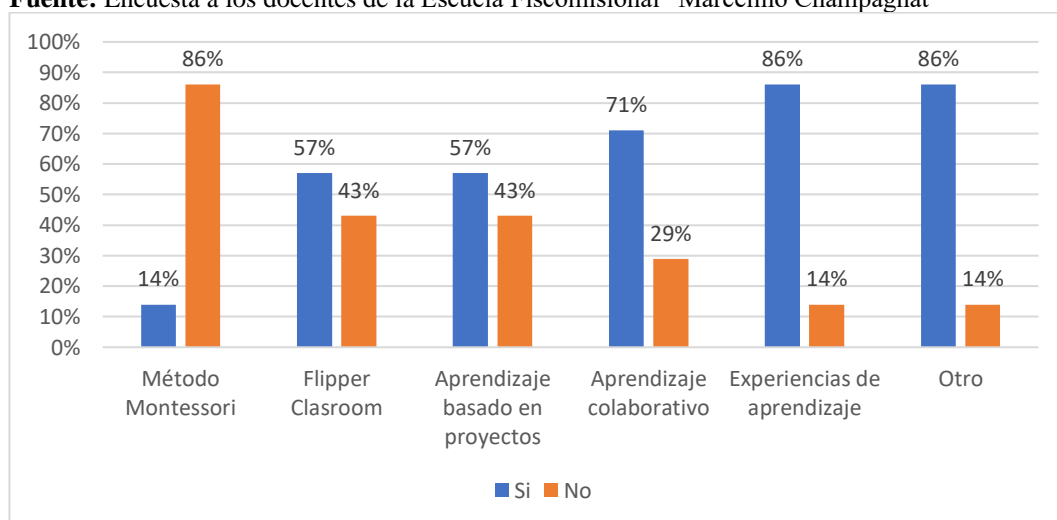


Figura 37. Métodos de enseñanza que aplican los docentes

Análisis e interpretación

En la vigésimo sexta interrogante se ha obtenido que el 14% de docentes indican que, si aplican el método Montessori, el 57% señalan que, si aplican el método de flipped classroom, el 57% emplea el aprendizaje basado en proyectos, el 71% utiliza el aprendizaje colaborativo, el 86% aplica experiencias de aprendizaje y el 86% indica que utiliza otros métodos. En este sentido, los docentes tienen poco conocimiento en relación con los métodos de enseñanza pertinentes para los párvulos y que incorporen herramientas tecnológicas, respaldando la necesidad de la propuesta.

Pregunta 28. ¿El importante aplicar principios del juego didáctico en las actividades educativas?

Tabla 34. Importancia de aplicar principio del juego didáctico en las actividades educativas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	7	100%	100%	100%
De acuerdo	0	0%	0%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

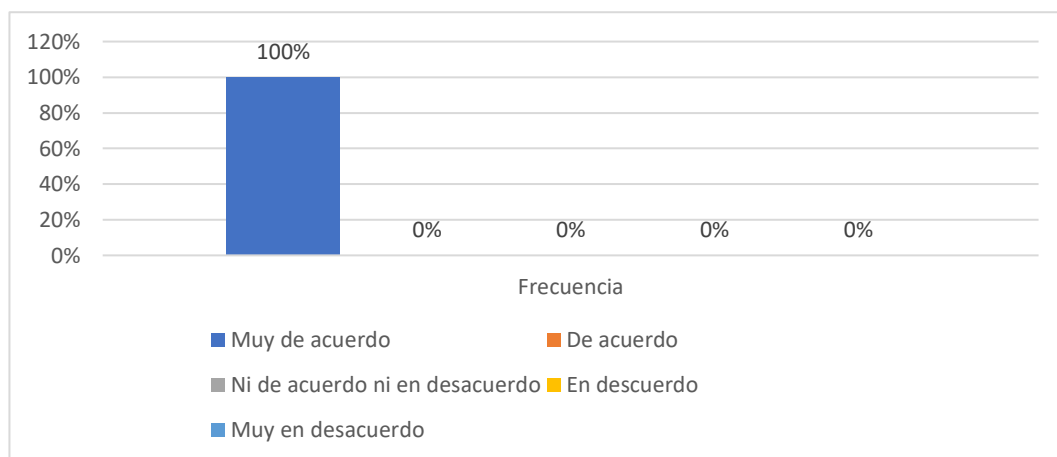


Figura 38. Importancia de aplicar principio del juego didáctico en las actividades educativas

Análisis e interpretación

En la vigésimo octava interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes están muy de acuerdo con que es importante aplicar principios del juego didáctico en las actividades educativas, respaldando así el aporte de los principios del juego didáctico como elementos para dinamizar y motivar al educando en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 29. ¿Considera usted que las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo del educando?

Tabla 35. Las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	6	86%	86%	86%
De acuerdo	1	14%	14%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

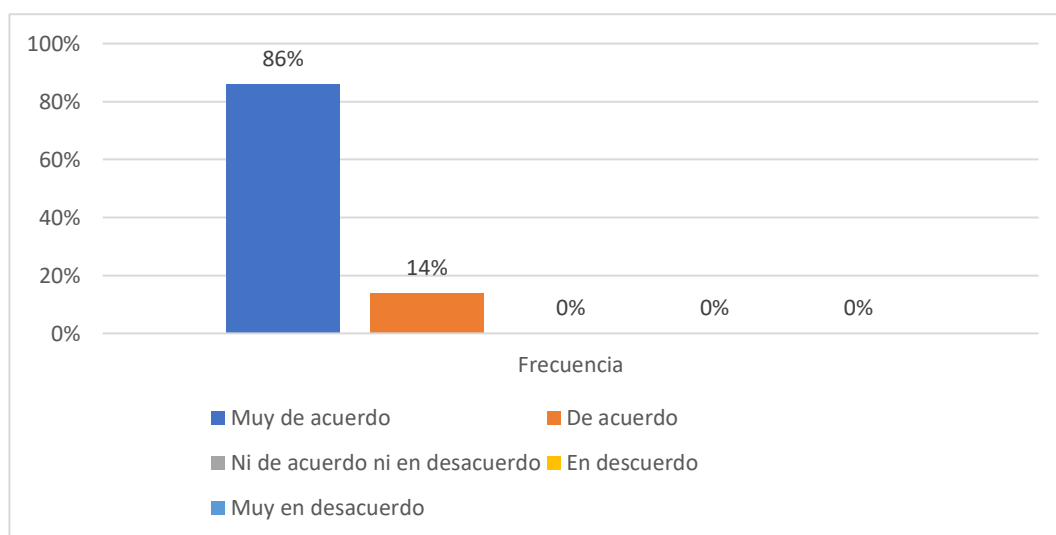


Figura 39. Las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo

Análisis e interpretación

En la vigésima novena interrogante se ha obtenido que el 86% de docentes indican estar muy de acuerdo con que el uso de estrategias metodológicas debe ser pertinente con el nivel educativo, mientras que el 14% menciona que están de acuerdo. Respaldando así, la importancia de que los docentes conozcan estrategias metodológicas adecuadas para la enseñanza de los párvulos.

Pregunta 30. ¿Cree usted que es necesario orientar la enseñanza de los párvulos hacia la adquisición de aprendizajes significativos?

Tabla 36. Necesidad de orientar la enseñanza de los párvulos hacia el aprendizaje significativo

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	7	100%	100%	100%
De acuerdo	0	0%	0%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

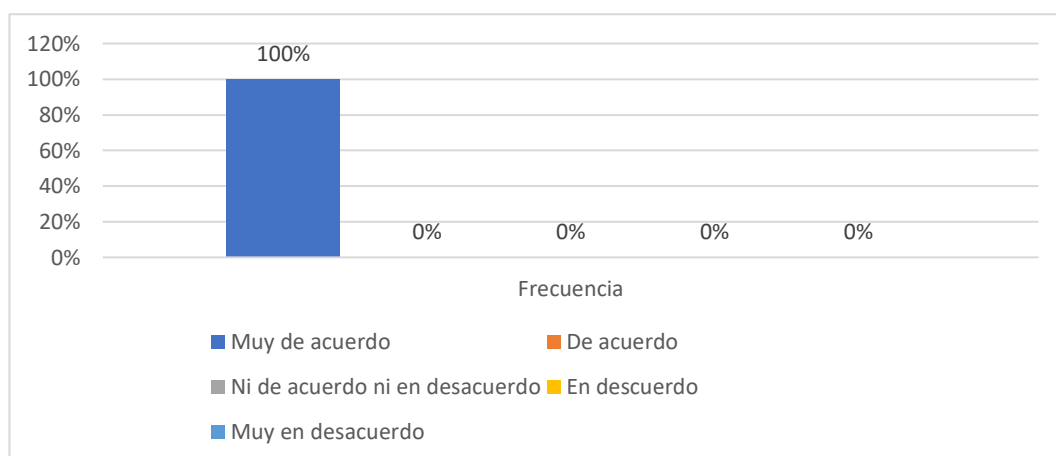


Figura 40. Necesidad de orientar la enseñanza de los párvulos hacia el aprendizaje significativo

Análisis e interpretación

En la trigésima interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes están muy de acuerdo con que es necesario orientar la enseñanza de los párvulos hacia la adquisición de aprendizajes significativos. Por consiguiente, se considera que los docentes reconocen que las estrategias que se apliquen en la enseñanza deben siempre estar orientadas al aprendizaje significativo del educando,

Pregunta 31. ¿Diversifica usted las estrategias de enseñanza en función de los estilos de aprendizaje del estudiante?

Tabla 37. Diversificación de estrategias según el estilo de aprendizaje

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	43%	43%	43%
La mayoría de veces Si	3	43%	43%	86%
Algunas veces	1	14%	14%	100%
La mayoría de veces No	0	0%	0%	100%
Nunca	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

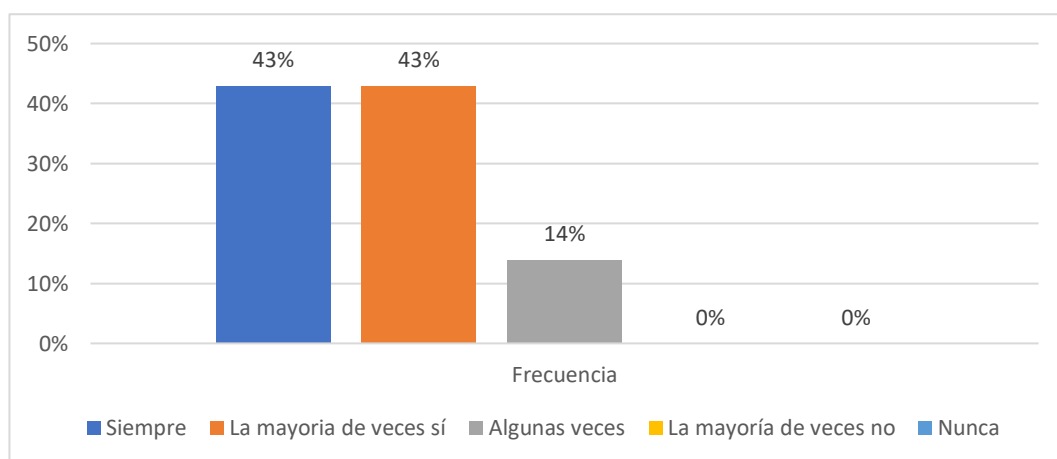


Figura 41. Diversificación de estrategias según el estilo de aprendizaje

Análisis e interpretación

En la trigésima primera interrogante se ha obtenido que el 43% de docentes indican que siempre diversifican las estrategias de enseñanza en función de los estilos de aprendizaje del estudiante, el 43% menciona que la mayoría de las veces si lo hacen y el 14% menciona que algunas veces lo hacen. Desde esta perspectiva, se evidencia que en la institución si se toma en cuenta los estilos de aprendizaje del educando para la selección de las estrategias metodológicas.

Pregunta 32. ¿Cree usted que es necesario que el docente se capacite sobre estrategias lúdicas interactivas para propiciar el aprendizaje exitoso de los párvulos en la nueva realidad educativa?

Tabla 38. Necesidad de capacitación docente sobre estrategias lúdicas interactivas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy de acuerdo	7	100%	100%	100%
De acuerdo	0	0%	0%	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Muy en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	7	100%	100%	100%

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

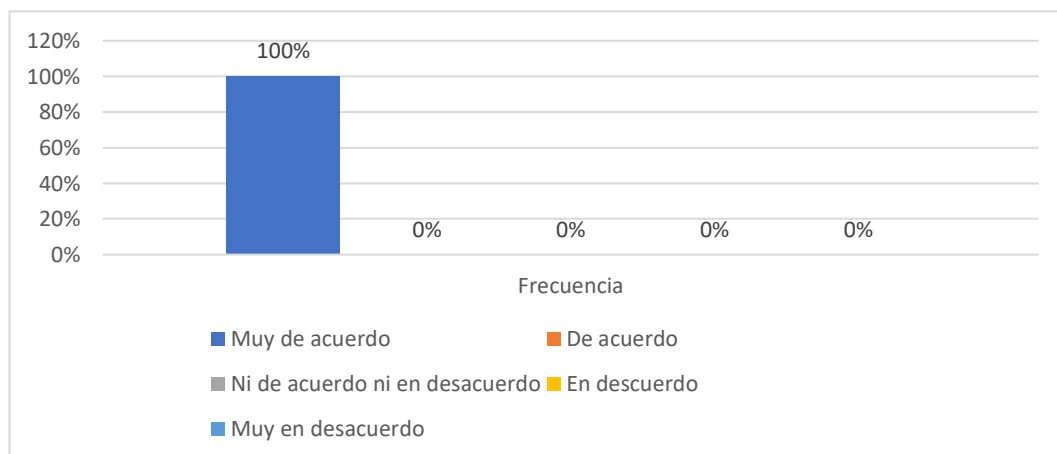


Figura 42. Necesidad de capacitación docente sobre estrategias lúdicas interactivas

Análisis e interpretación

En la trigésima segunda interrogante se ha obtenido que el 100% de docentes están muy de acuerdo con que es necesario que el docente se capacite sobre estrategias lúdicas interactivas para propiciar el aprendizaje exitoso de los párvulos en la nueva realidad educativa. Respaldando de esta manera el desarrollo de la propuesta de la presente investigación.

Análisis e interpretación general de los datos obtenidos

Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario
Participantes	7 docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”
Principales deficiencias detectadas: Variable independiente estrategias lúdicas interactivas	
Pregunta 3. ¿Aplica usted diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos?	El 14% manifiesta que la mayoría de las veces no aplica diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos, permitiendo reconocer la existencia de una deficiencia en cuanto al conocimiento y utilización de estos recursos educativos.
Pregunta 8. ¿Considera usted que tiene una competencia tecnológica adecuada para incorporar eficientemente las TIC en el proceso educativo?	Tomando en cuenta un porcentaje consolidado de la escala Ni de acuerdo ni en desacuerdo, y la escala En desacuerdo, se alcanza un total del 28% de docentes, que no tienen las competencias tecnológicas adecuadas para incorporar eficientemente las TIC en el proceso educativo, por lo cual, no aprovechan las ventajas y aportes de estas herramientas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Pregunta 9. ¿Organiza usted sistemáticamente actividades lúdicas para la enseñanza de los párvulos?	Al unificar los resultados obtenidos en la escala Algunas veces, con la escala La mayoría de las veces no, se alcanza un porcentaje de 28% de docentes que no emplean de forma recurrente y sistemática las actividades lúdicas en la enseñanza de los párvulos, privando a los estudiantes de estas estrategias beneficiosas y potenciales para su desarrollo y aprendizaje.
Pregunta 14. Señale las aplicaciones en	Se evidencia que en algunos casos los docentes emplean aplicaciones en línea pertinentes para la enseñanza de

<p>línea que usted utiliza para el proceso de enseñanza de los estudiantes</p>	<p>los párvulos como: Árbol ABC, cokitos, leoteca. No obstante, en el caso de aplicaciones como Mind meister y office 365, estas están orientadas a niveles educativos superiores.</p>
<p>Pregunta 16. De las siguientes plataformas educativas señale la que usted utiliza para el proceso de enseñanza de sus estudiantes.</p>	<p>Entre las plataformas educativas que utilizan los docentes destaca principalmente Kahoot, que es una plataforma para la elaboración de test y cuestionarios, evidenciando así un bajo nivel de conocimiento de los docentes sobre las plataformas educativas para trabajar con los párvulos.</p>
<p>Pregunta 17. ¿Diseña usted sus propios recursos multimedia?</p>	<p>En este aspecto, se ha evidenciado que un total de 43% de docentes indican que solo Algunas veces o Nunca, diseñan sus propios recursos multimedia, por lo cual, buscan y utilizan recursos disponibles en la web, sin tomar en cuenta que estos muchas de las veces no corresponden al mismo contexto que sus estudiantes y se generan confusiones y distorsiones del contenido.</p>
<p>Principales deficiencias detectadas: Variable dependiente</p>	
<p>Pregunta 20. Señale cuál de los siguientes principios de la didáctica prioriza usted</p>	<p>Por medio de esta pregunta se pudo verificar que los docentes tienen deficiencias conceptuales con relación a los principios didácticos, pues el 100% seleccionó que se prioriza el principio de adecuación del aula, el cual no constituye un principio de la didáctica.</p>
<p>Pregunta 22. Señale los componentes del acto didáctico.</p>	<p>En referencia a los componentes del acto didáctico, se evidencia que los docentes no tienen claro cuáles son los componentes de acto didáctico, puesto, que muchos de ellos, señalan opciones como las TIC, el aula, las autoridades y los padres de familia, que no corresponden.</p>

<p>Pregunta 24. ¿Las estrategias que aplica en la enseñanza de los párvulos generan resultados de aprendizaje positivos en el educando?</p>	<p>Se obtuvo que el 14% de docentes consideran que las estrategias que aplican en la enseñanza de los párvulos no generan resultados positivos en el aprendizaje del educando, lo cual, constituye un factor preocupante, puesto que es necesario buscar cambios y alternativas metodológicas.</p>
<p>Pregunta 25. De las siguientes estrategias de enseñanza señale cuáles le generan resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>Se aprecia que los docentes en algunos casos utilizan estrategias de enseñanza que no son adecuadas para la enseñanza de los párvulos, como es el caso del uso de analogías y mapas conceptuales, puesto que no corresponden a los intereses y habilidades característicos de los párvulos.</p>
<p>Pregunta 27. De los siguientes métodos, señale los que usted aplica como parte de su didáctica en clase con los estudiantes.</p>	<p>Se ha obtenido que los docentes en su mayoría no emplean como parte de su didáctica métodos orientados específicamente a la enseñanza de los párvulos, como es el caso del método Montessori, así como también métodos que incorporan el uso de herramientas tecnológicas como es el caso del Flipped Classroom y por el contrario se orientan al uso de otros métodos que no son pertinentes a ese sub nivel educativo.</p>

Entrevista dirigida a una especialista en educación parvularia.

Tabla 39. Entrevista a una especialista

Preguntas	Respuestas
<p>1. ¿Cuál considera usted que es el aporte de la lúdica en el proceso educativo?</p>	<p>Es lo más importante que tenemos en el proceso educativo, más aún cuando hablamos de niños, estamos hablando de que, a ellos, les gusta el juego. Entonces la parte lúdica es indispensable, sacarles a los niños, no solo tenerles encerrados en el aula y escolarizados, sino realmente realizar este tipo de actividades lúdicas entre hora y hora, debido a las orientaciones ministeriales en relación con la carga horaria.</p> <p>Entonces es muy importante, tener una descarga, sacarlos al patio realizar actividades que les gusten. aunque ahora estemos en la modalidad virtual, hay que salir de la rutina, siempre la parte que va a entretener, motivar y despertar el interés por aprender.</p>
<p>2. ¿De qué manera considera usted que influye del juego didáctico en el aprendizaje?</p>	<p>El juego didáctico debería ser no solo para los niños, sino para los jóvenes, adolescentes, es decir, estudiantes más grandes, para que las clases no sean muy formales y serias.</p> <p>El juego didáctico, es parte de la vida diaria que debemos tener con los estudiantes, especialmente en el sub nivel de preparatoria, porque el juego didáctico ayuda al desarrollo de la parte cognitiva de los niños, de la memoria, la concentración, la socialización, pues en el juego los niños socializan entre pares, se encuentra, hablan, se ayudan entre sí. Todo esto es esencial en la parte de la Educación Parvularia.</p>
<p>3. ¿Cuál cree usted que es el rol de las</p>	<p>El momento actual, que nos encontramos en la modalidad virtual de educación, debido a la pandemia y a la</p>

<p>herramientas tecnológicas en la enseñanza en el contexto social actual?</p>	<p>cuarentena, toda la enseñanza es virtual, por ello, las herramientas tecnológicas son esenciales, justamente para la enseñanza.</p> <p>En las clases aplicamos con los niños diferentes herramientas que hemos encontrado, porque este nuevo escenario ha conllevado a ello, en el día a día los docentes hemos buscado, innovado con nuevas herramientas, de igual forma en la enseñanza con los niños, se debe también ir creando los recursos para la enseñanza a los niños.</p>
<p>4. ¿De qué manera pueden aportar las estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza en el subnivel de Educación preparatoria?</p>	<p>Las estrategias lúdicas interactivas, como docente de preparatoria, me han ayudado considerablemente en el proceso de enseñanza, porque en la edad que están los niños las actividades deben ser innovadoras, creativas, divertidas, llamativas, para que los niños tengan el interés de acercarse a las clases, estén concentrados, atentos, que tengan el interés de aprender, de participar.</p> <p>En este sentido, los docentes buscamos estrategias lúdicas interactivas y vemos las más favorables, para que los niños se sientan atraídos a la clase y vengán contentos cada día.</p>
<p>5. ¿Cuál considera usted que es el rol de la pedagogía en el proceso de enseñanza a los párvulos?</p>	<p>La pedagogía como siempre será, la encargada de estudiar las técnicas y métodos que necesitamos para la enseñanza de los niños, por ello, tiene la responsabilidad de enseñar a pensar a los niños, y no solo a ellos, sino a todos, también incide en los docentes, mejorando sus habilidades y destrezas.</p>
<p>6. ¿De qué manera cree usted que incide la didáctica en el nivel de</p>	<p>La didáctica es muy importante, porque como docentes nosotros podemos elegir la forma de como enseñar a los niños, entonces todo depende de ello, porque nosotros elegimos dependiendo de la edad de los niños, el tema, de</p>

<p>aprendizaje que alcanza el párvulo?</p>	<p>las necesidades educativas especiales, nosotros estamos ahí considerando todos estos aspectos, para seleccionar las estrategias idóneas para impartir la clase, seleccionando la técnica que ayude a facilitar la adquisición de aprendizajes en el estudiante. En ocasiones, incluso la interacción con otros niños es el medio de aprendizaje.</p> <p>Además, nos permite continuar nuestra labor a la hora de seleccionar los materiales, los recursos, las herramientas para enseñar a los estudiantes.</p>
<p>7. ¿Cuál considera usted que es la metodología apropiada para la enseñanza en el subnivel de Educación Preparatoria?</p>	<p>En la virtualidad, nosotros nos encontramos trabajando por experiencias de aprendizaje que orienta el Ministerio de Educación y debido a la flexibilidad del currículo, esto nos permite realizar cambios y se debe considerar que este sub nivel es una continuidad del sub nivel inicial.</p> <p>En mi opinión, considero que el método de Montessori es una alternativa apropiada para la enseñanza de los niños en preparatoria, pues es un método de aprendizaje abierto, un aula abierta, que todos los niños tengan al alcance el material disponible, para que los niños puedan aprender por ellos mismos y sean capaces de resolver problemas de su diario vivir.</p> <p>De igual forma, la infraestructura de las escuelas del milenio dispone de una forma potencial para el aprendizaje en el educando.</p> <p>Todo esto, en el contexto de la educación en el sub nivel de educación preparatoria, es necesario promover, todos estos principios didácticos y la facilidad para aplicar diversas estrategias metodológicas.</p>

<p>8. ¿Por qué motivo es necesario conocer estrategias metodológicas apropiadas para el proceso de enseñanza de los párvulos?</p>	<p>Yo pienso que, es necesario conocer las estrategias metodológicas porque nos permite mejorar nuestra práctica docente y así aplicarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues permite organizar las actividades que vamos a realizar con nuestros niños en la construcción de nuevos aprendizajes, la misma que debe ser una clase atractiva, innovadora y divertida, además, va a permitir cumplir con nuestro objetivo de clase y así lograr que los niños desarrollen nuevas habilidades.</p>
--	---

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Fuente: Entrevista a la especialista en educación parvularia

Análisis de la entrevista

La Magíster en Educación Parvularia Alexandra Castillo, en calidad de docente y con una experiencia proba en la enseñanza a los párvulos, colaboró en la entrevista para aportar una perspectiva científico-técnica sobre el uso de las estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza a los párvulos.

En este sentido, se ha podido apreciar que, de acuerdo con la opinión de la especialista que las estrategias lúdicas representan una potencial alternativa para la enseñanza de los párvulos, debido a que constituyen actividades dinámicas, motivadoras, llamativas, que pueden contribuir en diversas dimensiones del desarrollo infantil integral, más aún en el contexto educativo actual, en donde los procesos de enseñanza se desarrollan de manera virtual.

En este sentido, considera que es pertinente y necesario, fomentar la capacitación docente respecto a las estrategias lúdicas interactivas, como medio para mejorar la enseñanza a los párvulos, aprovechando de esta manera, los beneficios y potencialidades que ofrecen los avances tecnológicos en el campo educativo, para utilizar recursos dinámicos, así como también para crear recursos propios, ajustados a las necesidades y contextos específicos de aprendizaje.

Conclusiones Generales

- En el transcurso de la investigación se ha podido desarrollar estrategias lúdicas interactivas a través de una guía didáctica para mejorar el proceso de enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, puesto que se aprovechan las ventajas y beneficios que tiene el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje del educando.
- La fundamentación teórica de las estrategias lúdicas interactivas y el proceso de enseñanza permitió reconocer la aplicabilidad de estas estrategias en la enseñanza de los párvulos, al aportar a la motivación, al interés, a la participación activa del educando para lograr resultados de aprendizaje favorables y el desarrollo de las destrezas que se orientan en el currículo integrador.
- El uso de estrategias lúdicas interactivas constituye una herramienta potencial para el proceso de enseñanza de los párvulos, tomando en consideración que estos son considerados como nativos digitales y demuestran reacciones positivas frente al uso de herramientas tecnológicas.
- El nivel de conocimiento de los docentes referente a la aplicación de estrategias lúdicas interactivas es bajo, muchos de ellos, desconocen las aplicaciones en línea, plataformas virtuales, programas educativos pertinentes para la enseñanza a los párvulos y, por ende, no los utilizan de forma recurrente como parte de sus planificaciones didácticas, evidenciando así la necesidad de capacitarse en relación a las estrategias lúdicas interactivas.
- La elaboración de la guía didáctica basada en estrategias lúdicas interactivas se enfoca en el aprovechamiento de los recursos tecnológicos, aplicados desde un enfoque lúdico para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes, misma que a través de la valoración de especialistas ha demostrado ser viable y factible para su utilización.

Recomendaciones generales

- Se recomienda a las autoridades de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”, socializar con los docentes los beneficios y ventajas de las herramientas tecnológicas y las estrategias lúdicas, para propiciar experiencias de aprendizaje significativo en los párvulos.
- Las autoridades institucionales deben concientizar a la comunidad educativa la importancia de potenciar el uso de las estrategias lúdicas interactivas para la enseñanza de los párvulos, aprovechando los aportes de estas estrategias en la motivación, el interés y la participación activa del educando.
- Los docentes deben buscar alternativas metodológicas innovadoras para la enseñanza de los párvulos, que sean pertinentes con el nivel educativo y con las características particulares del educando como nativos digitales.
- Es necesario promover programas de capacitación a los docentes para mejorar el nivel de conocimiento en torno a la aplicación de estrategias lúdicas interactivas para la enseñanza de los párvulos.
- Se sugiere a los docentes utilizar la guía didáctica basada en estrategias lúdicas interactivas para aprovechar los recursos tecnológicos desde un enfoque lúdico, permitiendo así propiciar experiencias de aprendizaje significativo para los estudiantes.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

“Jugando se aprende mejor”, guía didáctica de estrategias lúdicas interactivas para el proceso de enseñanza de los párvulos, dirigido a los educadores de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Datos informativos

Nombre de la institución: Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”

Ubicación: Provincia: Pichincha; cantón: Quito; parroquia: Quitumbe

Subnivel: Preparatoria

Número de docentes: 9

Número de docentes beneficiarios: 7

Dirección: Calle J S40-62 calle I Quito, Ecuador

Teléfono: 023073653

Correo electrónico: efmchquito@fmsnor.org

Definición del tipo de producto

En el presente proyecto de investigación, se elaboró como producto una guía de estrategias lúdicas interactivas, la cual, constituye una herramienta de orientación para los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Esta guía, se fundamentó en las necesidades actuales del proceso educativo, partiendo de la consideración de las características del párvulo como nativo digital, de la modalidad de educación virtual a causa de la pandemia y del deficiente conocimiento por parte de las maestras y aplicación de estrategias lúdicas interactivas apropiadas para la enseñanza de los párvulos en la institución señalada.

La guía de estrategias lúdicas interactivas, en su estructura, consta de una portada, en donde se expone el tema, el autor y la filiación institucional; una introducción en donde se describe de forma breve los motivos y la estructura de la guía; objetivos que se pretenden alcanzar con el uso de la guía; el fundamento teórico que sustenta la importancia de utilizar estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos; las estrategias propuestas en función de los hallazgos teóricos.

En el caso de las estrategias lúdicas interactivas, cada una de ellas, cuenta con los siguientes elementos:

- Título
- Descripción general de la estrategia
- Nivel educativo
- Tiempo estimado
- Ámbito de aprendizaje
- Destreza
- Materiales
- Metodología
- Aporte
- Evaluación

De esta manera, se buscó establecer los elementos primordiales de la planificación didáctica, de modo que las educadoras puedan de forma comprensible aplicar estas estrategias en la enseñanza de los párvulos, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

Objetivos

General

Fortalecer el proceso de enseñanza a los párvulos a través de una guía de estrategias lúdicas interactivas como medio para alcanzar la educación integral de calidad.

Específicos

- Socializar con los docentes la guía de estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos.
- Promover la aplicación de estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Plan de acción

Objetivo general	Fortalecer el proceso de enseñanza a los párvulos a través de una guía de estrategias lúdicas interactivas como medio para alcanzar la educación integral de calidad.			
Objetivos específicos	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables
Socializar con los docentes la guía de estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos.	Solicitar la autorización de la Sra. directora para la socialización de la propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> • Oficio a la Sra. directora 	1 hora	Investigadora Buenaño Albán Jessica Nataly
	Realizar una reunión de socialización con los	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación de la socialización 	40 minutos	Investigadora Buenaño Albán Jessica Nataly

	docentes de la institución educativa	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma zoom • Presentación 		
Promover la aplicación de estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.	Evaluación de la propuesta por parte de los docentes	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación de la propuesta. 	10 minutos	Investigadora Buenaño Albán Jessica Nataly

Plan de socialización docente

Objetivo	Promover la aplicación de estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• La lúdica• Herramientas tecnológicas• Estrategias lúdicas interactivas• Enseñanza de los párvulos• Estrategias lúdicas interactivas propuestas
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma zoom• Presentaciones
Tiempo	40 minutos
Responsable	Investigadora Buenaño Albán Jessica Nataly

Administración de la propuesta

Dirigido a	Docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.
Responsable	Investigadora Buenaño Albán Jessica Nataly

Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Estrategia 1	20,00	Auto gestión
Estrategia 2	20,00	Auto gestión
Estrategia 3	20,00	Auto gestión
Estrategia 4	20,00	Auto gestión
Estrategia 5	20,00	Auto gestión
Estrategia 6	20,00	Auto gestión
Estrategia 7	20,00	Auto gestión
Estrategia 8	20,00	Auto gestión
Estrategia 9	20,00	Auto gestión
Estrategia 10	20,00	Auto gestión

Estructura de la propuesta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

“Jugando se aprende mejor”

Guía didáctica de estrategias lúdicas interactivas para el proceso de enseñanza de los párvulos, dirigido a los educadores de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.



Autora:

Buenaño Albán Jessica Nataly

<https://view.genial.ly/618adebb99d49b0d9ac58865/presentation-guia-de-estrategias-ludicas-interactivas>

Introducción

La presente propuesta, constituye una herramienta para la incorporación de las estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos. Tomando en cuenta, el escenario social actual, en donde, la tecnología ha intervenido e impactado todas las esferas de la sociedad actual, brindando nuevas herramientas, experiencias, actividades, plataformas y entornos para potenciar el aprendizaje significativo en el educando.

Como parte de la investigación científica, se ha diseñado esta guía didáctica como resultado del aprendizaje y de la reflexión teórica, sustentada en la necesidad de promover en los docentes, los conocimientos y competencias necesarias para el desarrollo de actividades educativas innovadoras y altamente atractivas, para captar la atención y la motivación de los párvulos, como predictores positivos del aprendizaje.

En este sentido, la guía cuenta con diez actividades didácticas mediadas a través de diversas herramientas tecnológicas, para lo cual, se ha seleccionado la plataforma Genially, para generar un diseño atractivo, interactivo y de fácil distribución.

Objetivos

General

Fortalecer el proceso de enseñanza a los párvulos a través de una guía de estrategias lúdicas interactivas como medio para alcanzar la educación integral de calidad.

Específicos

- Socializar con los docentes la guía de estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos.
- Promover la aplicación de estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza de los párvulos de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Fundamento teórico

- **La lúdica**

Domínguez (2015) menciona que la lúdica representa: “la capacidad humana para transformar el orden simbólico, buscando nuevos modelos de pensamiento y de acción, encaminados hacia la felicidad” (p. 12). En otras palabras, la actividad lúdica exige un espacio de libertad, de interacción, que salga de la rutina cotidiana, para que así, se puedan fomentar nuevos escenarios y ambientes para la improvisación, la creatividad, el disfrute, la libertad y la alegría.

En tal virtud, se interrelaciona la lúdica como una estrategia propia del sujeto para llegar a alcanzar su felicidad y bienestar, tomando en cuenta que esta es una de las necesidades básicas del ser humano y también que todo el accionar del ser humano se entrelaza íntimamente con las emociones, que son las gestoras de las conductas, comportamientos y acciones de cada persona.

- **Herramientas tecnológicas**

La sociedad de la información se ha caracterizado principalmente por la generación de las llamadas, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que refieren a dispositivos físicos o herramientas virtuales, que tienen como función la generación, modificación y transmisión de información. En este sentido, el rol de las TIC en el proceso educativo ha ido ampliando su discusión en los últimos años. Al respecto, Pérez et al, (2018) ponen de manifiesto que: “en el contexto de la sociedad de la información, es pertinente vincular la innovación educativa con el uso de las TIC, puesto que permiten mejorar el acceso a la información y potencian la construcción de conocimientos y desarrollo de habilidades” (p. 862).

En tal virtud, la incorporación de las TIC en el ámbito educativo requiere mucho más que la implementación en infraestructura y equipos tecnológicos, sino que además es indispensable, contar con el talento humano, capacitado y comprometido para replantear y transformar el proceso educativo con la utilización de estas nuevas herramientas.

- **Estrategias lúdicas interactivas**

La conceptualización de las estrategias lúdicas interactivas se entiende como una combinación de la definición de estrategias lúdicas y de interactividad. Así, Caballero (2021) indica que: “las estrategias lúdicas son entendidas como acciones que propician el desarrollo integral del estudiante, puesto que involucran los aspectos cognitivos, psicomotores, afectivos y creativos” (p. 874). En este sentido, las estrategias lúdicas refieren a actividades integrales, que abarcan una serie de aspectos y competencias en el educando y que se caracterizan por tener un alto grado de libertad, espontaneidad, participación y expresividad.

Por otro lado, Vixtha (2017) menciona que la definición de interactividad abarca principalmente dos aspectos: “el primero, las posibilidades de un medio o herramienta para que los usuarios se comuniquen e interactúen entre ellos y la segunda, las diversas posibilidades de acción que el sujeto puede realizar en un determinado medio digital” (p. 211). En tal virtud, la interactividad se define como una característica de los medios o herramientas digitales, que se enfoca en la interacción usuario-usuario y usuario-herramienta o medio.

En consecuencia, se puede entender por estrategias lúdicas interactivas a aquellas actividades, que cumplan con las características del enfoque lúdico y de la interactividad, por medio de aplicaciones, herramientas o recursos didácticos que permitan ejecutar actividades lúdicas por medios virtuales, ya sean plataformas, entornos educativos, páginas web, aplicaciones en línea o recursos didácticos con posibilidades de interacción tanto entre los usuarios, como entre el usuario y los recursos o medios.

- **Enseñanza de los párvulos**

El proceso de enseñanza de los párvulos se enfoca en la descripción de las acciones sistemáticas e intencionales que ejecuta el educador con el propósito de generar experiencias de enseñanza para los estudiantes que se encuentran en el sub nivel de Educación Preparatoria. En este sentido, Escobedo y Arteaga (2016) definen que el proceso de enseñanza es: “un fenómeno necesario para la continuidad

social, por medio de la generación de nuevos caminos y alternativas sociales” (p. 282). En este sentido, la enseñanza se estructura como un proceso social, que se desarrolla debido a las demandas y exigencias de la sociedad de preparar a los nuevos ciudadanos, brindándoles los conocimientos, aptitudes y actitudes requeridas para su desempeño en el grupo social específico.

Estrategias lúdicas interactivas

Estrategia 1. Juego didáctico para emparejar



Título: Conociendo los animales domésticos y salvajes

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito de Aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

Destreza: CN.1.3.3. Observar e identificar los animales domésticos y silvestres de la localidad, describir su utilidad y reconocer la importancia de respetarlos.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Canción de los buenos días.
- Activación de conocimientos previos sobre los animales, que conocen, las diferencias entre un animal doméstico y un animal salvaje.

Desarrollo

- Describir ¿Qué son los animales domésticos?
- Exponer ¿Qué son los animales salvajes?
- Establecer ejemplos de animales domésticos y animales salvajes.
- Detallar la importancia de los animales en el ecosistema y la vida del ser humano.
- Luego compartir con los niños el juego educativo para emparejar. (https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10805209-animales_domesticos_y_salvajes.html)
- Pedir a los niños que vayan descubriendo y emparejando las cartas.
- Una vez completado todas las parejas, se dialoga sobre qué animales se encontraron en las cartas.
- Ayudar a clasificar estos animales en domésticos y salvajes.

Cierre

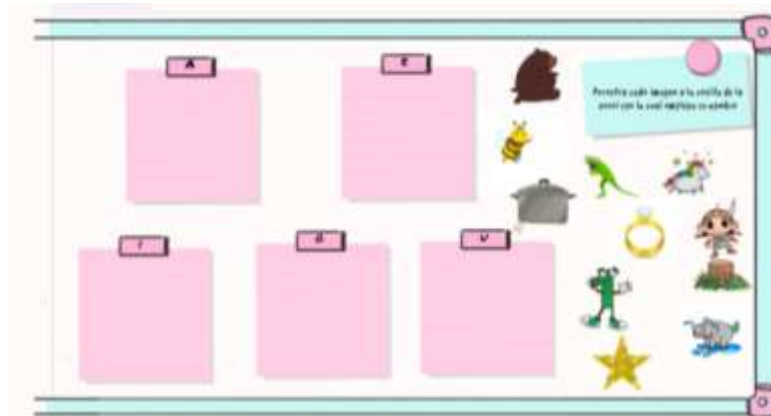
- Reflexionar sobre la importancia de cada uno de estos animales para la vida del ser humano.
- Felicitar a todos los niños por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Participa activamente		Reconoce a los animales domésticos		Reconoce a los animales salvajes		Identifica la importancia de los animales.	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 2. Conciencia fonológica para reconocer las vocales



Título: Las vocales

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Expresión y comunicación

Ámbito de Aprendizaje: Comprensión y expresión oral y escrita

Destreza: LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Activación de los conocimientos previos mediante la canción de las vocales.
- Lluvia de ideas sobre el sonido inicial de las palabras.

Desarrollo

- Exponer a los niños sobre las vocales.
- Repetir con los niños el sonido de las vocales.
- Visualizar el video sobre las vocales.

(<https://www.youtube.com/watch?v=CqTXFbnG0ag>)

- Compartir con los niños el recurso digital interactivo sobre las vocales.
- Solicitar a los párvulos de manera indistinta que pronuncien en voz alta el nombre de cada uno de los objetos que se va señalando.
- Indicar que se reconozca cual es el sonido inicial.
- Pedir a los párvulos que arrastren cada una de las imágenes al casillero correspondiente a la vocal con la cual empieza el nombre de esa imagen.

Cierre

- Para finalizar, se refuerza con el desarrollo de una oración con cualquiera de las imágenes trabajadas.
- Felicitar a los párvulos por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Se muestra motivado		Identifica las palabras que representan a las imágenes		Reconoce el sonido inicial y ubica correctamente las palabras		Elabora oraciones con las palabras trabajadas.	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 3. Rompecabezas interactivo



Título: Soy niño o niña

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Desarrollo personal y social

Ámbito de Aprendizaje: Identidad y autonomía

Destreza: CN.1.1.1. Explorar y describir las partes principales de su cuerpo y su funcionamiento, en forma global y parcial, y diferenciarlas con respecto a aquellas de las personas que le rodean.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Canción sobre el cuerpo humano.
- Activación de conocimientos previos mediante las siguientes preguntas:
¿Todas las cosas en el mundo son iguales o diferentes?; ¿Todos los compañeros de la clase son iguales o hay alguna diferencia?;
¿Cuáles son las diferencias entre un niño y una niña?

Desarrollo

- Presentación sobre los niños.
- Describir las diferencias y semejanzas entre niños y niñas.

- Solicitar a los niños que piensen la respuesta a la siguiente pregunta: ¿Qué eres tú? Un niño o una niña.
- Indicar las partes del cuerpo de niños
- Compartir con los párvulos el rompecabezas interactivo (<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2437d206862d>)
- Solicitar a los estudiantes que armen el rompecabezas sobre el niño y la niña.
- Guiar durante el desarrollo de la actividad indicando para que los estudiantes arrastren cada una de las piezas, analicen la estructura y la forma para ir encajando y formando la imagen.
- Una vez armado el rompecabezas, solicitar a los niños que compartan su pantalla para evidenciar la actividad realizada.

Cierre

- Luego de armar el rompecabezas, dialogar con los estudiantes sobre la construcción de su identidad, la equidad de niños, las partes del cuerpo y su funcionalidad.
- Promover la valoración propia y el respeto y consideración hacia las demás personas.
- Felicitar a los párvulos por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Participa motivadamente.		Se auto identifica como niño o niña		Arma correctamente el rompecabezas		Se valora a sí mismo y a los demás.	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 4. Conciencia léxica



Título: Las tareas del hogar

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Expresión y comunicación

Ámbito de Aprendizaje: Comprensión y expresión oral y escrita

Destreza: LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Dinámica de bienvenida.
- Activación de conocimientos previos referente a las tareas del hogar y formación de oraciones.

Desarrollo

- Exponer a los niños sobre las tareas del hogar.
- Hablar sobre la importancia de que todos ayuden con las tareas del hogar.

- Visualizar el video del cuento “El niño que no ayudaba en casa”.
(https://www.youtube.com/watch?v=_UEHTpdMB4s)
- Fomentar la reflexión de los párvulos respecto a las tareas que ellos realizan en el hogar.
- Proponer la actividad, formamos frases sobre las tareas del hogar.
- Se solicita a cada estudiante individualmente que realice una frase con cualquiera de las secuencias de pictogramas propuestos.

Cierre

- Reflexionar sobre la igualdad de hombres-mujeres, niños-niñas en las tareas del hogar.
- Felicitar a los niños por su participación en la actividad.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Se muestra motivado		Identifica las representaciones mediante pictogramas		Enlaza las ideas que representan los pictogramas		Formula verbalmente frases a partir de pictogramas	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 5. Relacionar los números y las cantidades



Título: ¿Cuántos objetos tengo?

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito de Aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Destreza: M.1.4.13. Contar colecciones de objetos en el círculo del 1 al 20 en circunstancias de la cotidianidad.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Canción de buenos días.
- Activación de conocimientos previos, mediante las siguientes preguntas:
 - ¿Qué es un número?
 - ¿Qué números conocen?
 - ¿Los números tiene orden?

Desarrollo

- Exponer a los niños la presentación sobre los números.

- Establecer el orden de los números.
- Repetir juntamente con los niños la secuencia de números del 1 al 10.
- Realizar ejercicios de contar cantidades.
- Mostrar a los niños el juego didáctico de relacionar los números con las cantidades.
- Pedir a los niños que ingresen al juego y unan cada número con su respectiva cantidad.

(https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10926096-numeros_y_cantidades.html)

Cierre

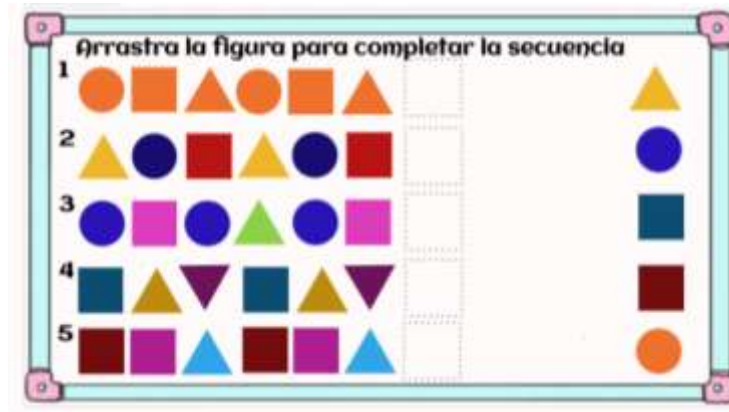
- Retroalimentar los conceptos que los estudiantes no comprendan bien.
- Felicitar a todos los párvulos por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Identifica los números del 1 al 10		Realiza correctamente el conteo de objetos		Reconoce la cantidad que representa el número		Relaciona correctamente los números y las cantidades	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 6. Recrear y completar patrones de figuras



Título: Descubrimos la figura que sigue

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito de Aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Destreza: M.1.4.9. Describir y reproducir patrones con cuerpos geométricos.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Dinámica de motivación.
- Activación de conocimientos previos, mediante las siguientes interrogantes:
¿Qué forma tienen los objetos de nuestro alrededor?; ¿Estas formas tienen un nombre?

Desarrollo

- Construcción del conocimiento acerca de las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, estrella.
- Explicar sobre lo que es una secuencia o un patrón.

- Proponer un juego didáctico para completar los patrones propuestos.
- Se muestra en la presentación una serie de patrones que los niños deben completar, para ello, arrastran cada una de las figuras para ir completando la secuencia.
- Orientar a los estudiantes para que analicen cuál es la secuencia lógica que sigue el patrón de figuras geométricas, como la forma y el color.

Cierre

- Promover la reflexión de los párvulos sobre las dificultades para realizar la actividad.
- Retroalimentar los contenidos necesarios.
- Felicitar a los párvulos por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Muestra motivación e interés		Reconoce las figuras geométricas		Identifica la lógica que sigue el patrón		Identifica la figura que sigue en la secuencia	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 7. Ruleta de colores



Título: Trabajamos los colores primarios y secundarios

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito de Aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Destreza: M.1.4.1. Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Dinámica de motivación.
- Activación de conocimientos previos sobre los colores primarios
 - ¿Qué son los colores?
 - ¿Qué pasa si mezclamos dos colores?

Desarrollo

- Describir el concepto del color.
- Distinguir entre colores primarios y secundarios.
- Exponer los colores secundarios y su formación.

- Trabajar con la ruleta, para identificar los objetos del entorno que tienen cada uno de los colores primarios.
(<https://wheeldecide.com/index.php?c1=Amarillo&c2=Azul&c3=Rojo&c4=Blanco&c5=Negro&t=Los+colores&time=5>)
- Luego con ayuda de la ruleta, trabajar la formación de colores secundarios.
- Se pide a los párvulos que en una hoja realicen 3 figuras geométricas que ellos quieran.
- En cada una de las figuras se hará girar la ruleta el color que salga se pintará la figura, luego, se volverá a girar la ruleta y el color seleccionado se repasará sobre el primer color, para ver cómo se forma otro color.

Cierre

- Analizar las mezclas de colores.
- Conversar sobre los objetos del entorno que tienen colores secundarios.
- Felicitar a todos los párvulos por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Participa activamente		Relaciona los colores con objetos del entorno		Identifica los colores primarios		Obtiene los colores secundarios	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 8. Juego de la oca sobre el cuidado del medio ambiente



Título: Cuidado del medio ambiente

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito de Aprendizaje: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

Destreza: CN.1.3.5. Explorar, identificar y proteger el lugar donde viven las plantas y los animales y relacionar sus características externas con su hábitat.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Canción de buenos días.
- Activación de conocimientos previos referentes al cuidado del medio ambiente.

Desarrollo

- Construir el conocimiento sobre el medio ambiente, concepto, elementos que lo conforman y las acciones para cuidarlo.
- Visualizar el video 16 acciones para cuidar el medio ambiente (<https://www.youtube.com/watch?v=L9hPgnIToiM>)

- Proponer a los párvulos el juego de la oca sobre el cuidado del medio ambiente.
- Explicar las reglas y el sistema del juego.
- Formar dos grupos de párvulos.
- Ejecutar el juego de la oca.
(<https://mobbyt.com/videojuego/educativo/play.php?Id=264473>)
- Consiste en que cada equipo hace girar la ruleta y dependiendo del número que salga avanza las casillas y según la casilla en la que sale, se formula una de las trivias planteadas.
- El docente lee en voz alta la pregunta y las opciones de respuesta, el grupo selecciona la respuesta que cree correcta.
- Si la respuesta es correcta se avanza 2 espacios más, si es incorrecta se regresa un espacio.
- Al final gana el grupo que primero llegue a la meta.

Cierre

- Reflexionar sobre la importancia de cuidar el medio ambiente
- Felicitar a los estudiantes por su esfuerzo.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Participa activamente		Se muestra motivado		Reconoce las acciones para cuidar el medio ambiente		Colabora con sus compañeros	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 9. Clasificación de pictogramas



Título: Hábitos saludables

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Desarrollo personal y social

Ámbito de Aprendizaje: Identidad y autonomía

Destreza: CS.1.1.7. Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Dinámica de motivación.
- Activación de conocimientos previos sobre la salud y el bienestar.

Desarrollo

- Construcción del conocimiento sobre hábitos saludables y no saludables.
- Diálogo con los niños sobre los hábitos saludables y su importancia en la salud de cada uno de ellos.

- Describir cuáles son los hábitos saludables y los hábitos no saludables.
- Ejecutar la actividad de clasificar pictogramas.
- Orientar a los niños para que reconozcan cuales de los pictogramas representan hábitos saludables y cuales representan hábitos no saludables.
- Solicitar a los párvulos que arrastren cada una de las imágenes al casillero correspondiente.

Cierre

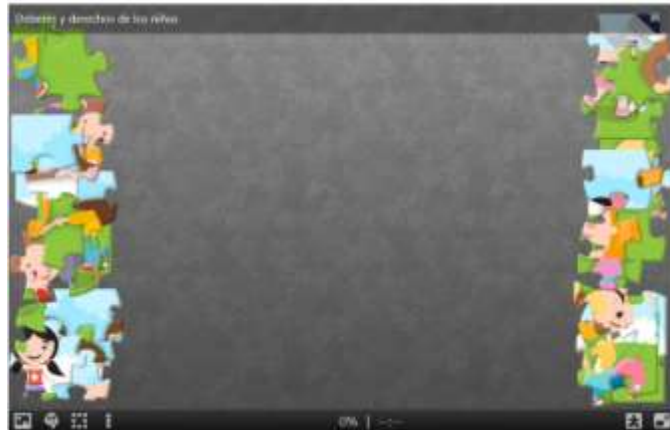
- Reflexionar sobre la importancia de practicar hábitos saludables.
- Felicitar a los párvulos por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Se muestra motivado		Participa activamente		Reconoce los hábitos saludables		Reconoce los hábitos no saludables	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Estrategia 10. Rompecabezas sobre deberes y derechos de los niños



Título: Los deberes y los derechos de los niños

Nivel: Preparatoria

Eje de desarrollo: Desarrollo personal y social

Ámbito de Aprendizaje: Convivencia

Destreza: CS.1.2.7. Reconocer sus derechos y responsabilidades, mediante ejemplos reales.

Metodología:

Inicio

- Saludo y bienvenida a los párvulos.
- Canción de buenos días.
- Activación de conocimientos previos sobre los deberes y derechos de los niños.

Desarrollo

- Exponer a los niños el concepto de deber.
- Explicar a los párvulos el concepto de derecho.
- Dar a conocer los deberes y derechos que tienen los niños.

- Visualizar el video sobre los deberes y derechos de los niños.
(<https://www.youtube.com/watch?v=FUt6WtGIZ0o>)
- Explicar a los párvulos sobre el rompecabezas sobre los deberes y derechos.
- Solicitar a cada estudiante que ingrese al juego de armar el rompecabezas y armarlo.
(<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=24eb583afc13>)

Cierre

- Dialogar sobre la importancia de cumplir con los deberes y hacer cumplir los derechos de los niños.
- Felicitar a los párvulos por su participación.

Evaluación

Para la evaluación de la actividad, se propone la siguiente ficha de observación.

Nombres	Indicadores							
	Participa activamente		Demuestra interés		Reconoce sus deberes		Reconoce sus derechos	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Evaluación de la propuesta innovadora

Para la evaluación de la propuesta innovadora, se optó por el método de evaluación de especialista, el mismo que contó con la participación de la Magíster en Educación Parvularia María Fernanda Constante Barragán, quien cuenta con una formación profesional y experiencia proba en el ámbito de la Educación Parvularia.

Con estos antecedentes, se procedió a contactar a la especialista y se aplicó el instrumento de evaluación de la propuesta, en el cuál, la especialista ha considerado como Muy aceptables, los criterios establecidos para la evaluación de la propuesta “Guía de didáctica de estrategias lúdicas interactivas para el proceso de enseñanza de los párvulos”, como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 40. Evaluación de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone	x				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	x				

Elaborado por: Jessica Nataly Buenaño Albán

Bibliografía

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J., & Martínez, R. (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. doi:doi: 10.4067/S0718-50062017000300009
- Abreu, O., Rhea, S., Arciniegas, G., & Rosero, M. (2018). Objeto de Estudio de la Didáctica: Análisis Histórico Epistemológico y Crítico del Concepto. *Formación Universitaria*, 11(6), 75-82. doi:http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000600075
- Abuín, N., & Vinader, R. (2011). El desarrollo de la world wide web en españa: una aproximación teórica desde sus orígenes hasta su tranformación en un medio sistemático. *Razón y palabra*(75), 1-26.
- Acosta, L. (2016). La relación entre los estilos de aprendizaje y el uso de las tecnologías de información y comunicación en educación de personas adultas. *Revista Electrónica Educare*, 20(3), 1-18.
- Aguilera, C., Manzano, A., Martínez, I., Lozano, M., & Casiano, C. (2017). El modelo Flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266. doi:https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v4.1055
- Aguirre, A., & Manasía, N. (2009). Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales del aprendizaje. *Multiciencias*, 9(3), 320-328.
- Angulo, H., & Centeno, L. (2016). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en los niños de primer nivel del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu. Tesis de Grado*. Managua, Nicaragua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.

- Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristí, Ecuador: Registro Oficial.
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador: Registro Oficial.
- Ascencio, C. (2016). Adecuación de la Planeación Didáctica como Herramienta Docente en un Modelo Universitario Orientado al Aprendizaje. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(1), 109-130.
- Behares, E. (2016). La caracterización de la enseñanza como conjunto de técnicas para intervenir en los aprendizajes: un análisis crítico. *Educação. Revista do Centro de Educação*, 41(3), 1-9.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(57), 861-878.
- Cascales, A., Carrillo, M., & Redondo, A. (2017). ABP y tecnología en educación infantil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 1(50), 201-210. doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i50.14>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, vol. 13(núm. 23), pp. 213-234.
- Cedeño, E., & Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84.
- Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de*

Educación de Albacete, 32(1), 81-92. Recuperado el 29 de 07 de 2021, de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Córdova, R. (2017). *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María. Tesis de maestría.* Lima, Perú: Universidad César Vallejo.

Correa, J. (2006). Identificación de los estilos de aprendizaje en los estudiantes de fisiología del ejercicio de la Facultad de Rehabilitación y Desarrollo Humano. *Revista Ciencias de la Salud*, 4(1), 41-53.

Cruz, I., & Lira, J. (2017). *Actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en niñas y niños de III nivel de la Escuela Bautista El Buen Samaritano. Tesis.* Managua, Nicaragua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.

Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77.

Di Caudo, M. (2013). La ciencia pedagógica: construcciones, disputas, desafíos. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 1(14), 33-50. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846099003.pdf>

Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada.* Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Dorado, C., & Chamosa, M. (2019). Gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de Medicina nativos digitales. *Investigación educativa médica*, 8(32), 61-69. doi:<https://doi.org/10.22201/facmed.20075057e.2019.32.18147>

Escobar, J., González, M., & Manco, S. (2016). Mirada pedagógica a la concepción de infancia y prácticas de crianza como alternativa para refundar la educación infantil. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(47), 64-81.

- Escobedo, C., & Arteaga, E. (2016). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los métodos de investigación social, en un contexto de vulnerabilidad económica, social y cultural. Un estudio desde las carreras de la facultad de Ciencias Sociales. *Prisma Social*, 1(16), 278-321.
- Espino, S., & Miras, M. (2016). Representación, enfoque de aprendizaje y uso efectivo de los apuntes en estudiantes universitarios. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, 1(47), 1-17.
- Esteves, I., Garcés, N., Toala, V., & Poveda, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176.
- Estévez, M., & Rojas, A. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Universidad y Sociedad*, 9(4), 114-119.
- Fernández, A., Molina, V., & Oliveras, M. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(2), 373-383.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Madrid: Nuevo Siglo.
- Gabriel, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 145-146.
- Game, K. (2015). El Juego como Estrategia Didáctica para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de Educación Básica. *Revista Ciencia Unemi*, 8(16), 33-41. Recuperado el 30 de 07 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663856005.pdf>
- García, F., Fonseca, G., & Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(3), 1-28.

- García, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 13-29. doi:DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25495>
- Gómez, J. (2016). Pedagogía, una disciplina indisciplinada: Límites de un debate y sus perspectivas ético políticas. *Revista Electrónica Educare*, 20(3), 1-12. doi:doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.20-3.25>
- Gómez, J. (2019). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38), 8-39. doi:Doi: <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- González, M., García, D., Erazo, C., & Erazo, J. (2020). Creatividad y técnicas grafoplástica innovadoras. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 551-560.
- Grande, M., Cañon, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 1(6), 218-230.
- Guerrero, R., Lenise, M., & Ojeda, M. (2016). Reflexión crítica epistemológica sobre métodos mixtos en investigación de enfermería. *Enfermería Universitaria*, 13(4), 246-252. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.reu.2016.09.001>
- Gutiérrez, J., Gutiérrez, C., & Gutiérrez, L. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 1(45), 37-47.
- Healthwise. (10 de 02 de 2021). *Cigna*. Obtenido de Etapas del desarrollo para niños de 5 años: <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-5-aos-ue5316>

- Hernández, C., & Tecpan, S. (2017). Aula invertida mediada por el uso de plataformas virtuales: un estudio de caso en la formación de profesores de física. *Estudios Pedagógicos*, 43(3), 193-204.
- Hernández, O. (2017). Paradojas de la relación entre psicología y pedagogía. *Tesis Psicológica*, 12(1), 108-115.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). *La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos. Resultados educativos 2017-2018*. Quito, Ecuador: Ediciones públicas.
- Jiménez, A., Dinello, R., & Alvarado, P. (2004). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jiménez, C. (2013). La lúdica y los nativos digitales. *Lúdica pedagógica*. Vol 2, No. 18 (), 2(18), 49-57. Recuperado el 30 de 07 de 2021
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. doi:ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8579-5823>
- Llano, L., Gutiérrez, M., Stable, A., Núñez, M., Masó, M., & Rojas, B. (2016). La interdisciplinariedad: una necesidad contemporánea para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. *MediSur*, 14(3), 320-327. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1800/180045822018.pdf>
- López, E., Cacheiro, M., Camilli, C., & Fuentes, J. (2016). *Didáctica general y formación del profesorado*. La Rioja: Universidad Internacional de La Rioja, S. A.

- López, J., & Pérez, I. (2017). ¿Por Qué Es Necesaria Una Didáctica Específica Para La Educación Superior? *Revista Científica ECOCIENCIA*, 5(1), 1-17.
- Malagón, M. (2018). Concepciones sobre el aprendizaje y su relación con las prácticas pedagógicas. *Informador Técnico (Colombia)*, 82(1), 108-119. doi:doi: <http://doi.org/10.23850/22565035.1391>
- Martínez, J. (2014). Desarrollo infantil: una revisión. *Investigaciones Andina*, 16(29), 1118-1137.
- Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica General*. Madrid, España: Pearson Prentice Hall.
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. doi:doi:10.15366/reice2017.15.2.008
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Integrador de la Educación General Básica Preparatoria*. Quito, Ecuador: Ediciones públicas.
- Ministerio de Educación. (2018). *Guía de Desarrollo Humano Integral*. Quito, Ecuador: Ediciones públicas.
- Montenegro, W., Cano, A., Toro, I., Arango, J., Alveiro, C., Vahos, J., . . . Coronado, B. (2016). Estrategias y metodologías didácticas, una mirada desde su aplicación en los programas. *Educación y Educadores*, 19(2), 205-220.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.
- Montilla, A. (2016). Consideraciones sobre las estrategias de enseñanza más efectivas. *Negotium*, 12(34), 23-57.

- Muñoz, G. (2010). *Revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud*, 8(1), 9-16.
- Nacional, I. P. (2008). Web 2.0: ¿tecnología para educar? *Innovación educativa*, 8(45), 78-86.
- Navarro, D., & Samón, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, 17(60), 25-33.
- Organización de las Naciones Unidas. (25 de 09 de 2015). *Objetivos de desarrollo sostenible*. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon. Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos*. Incheon: ACNUR.
- Ovalles, L. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual? *Dialnet*, 72-79.
- Pallarés, M., & Traver, J. (2017). Sobre las interpretaciones pedagógicas de Habermas y Rorty: más allá del modelo fundacionalista. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 17(2), 289-311. doi:<http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea.1968>
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific - Artículo Arbitrado*, 5(17), 143-163. doi:DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Pazmiño, N., & Velasco, M. (2018). *Influencia de las estrategias lúdicas en las actitudes de los niños de 5 a 6 años. Tesis de grado*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

- Pérez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243-268. doi:<http://dx.doi.org/10.17583/rise.2017.2544>
- Pérez, M. (2016). Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer. *Educación*, 34(1), 55-72.
- Pérez, M., & Telleria, M. (enero-diciembre de 2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 1(18), 83-112.
- Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., & Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. doi:DOI: 10.23913/ride.v8i16.371
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 1020-1052.
- Rabia, M., Romero, B., & Vargas, V. (2017). *Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín. Tesis*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Ramírez, N., Díaz, M., Reyes, P., & Cueca, O. (2015). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelminCIAS. *Revista Med*, 19(1), 23-36.
- Ramos, N., Ríos, C., & Garibotto, V. (2019). Estilos de aprendizaje y estrategias pedagógicas, una mirada al contexto internacional. *Universidad Católica de Córdoba*, 1-76.

- Rodríguez, A., & Arias, A. (2020). Revisión de propuestas metodológicas: una taxonomía de agrupación categórica. *Alteridad. Revista de Educación*, 15(2), 145-161. doi:DOI: <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.01>
- Rodriguez, A., Ramirez, L., & Basile, F. (2017). Tecnologías y Educación: Su Percepción Social En Santiago de Chile. *Formación Universitaria*, 10(6), 67-75.
- Rubicela, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *IC Investigación*, 1(14), 70-81.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Tesis de Grado*. Cantabria, España: Universidad de Cantabria.
- Sánchez, G. (2019). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del primer año de EGB. Tesis de Maestría*. Ambato, Ecuador: Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Sánchez, J. (enero de 2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 1(34), 217-233.
- Sarlé, P., Ivaldi, E., & Hernández, L. (2014). *Arte, educación y primera infancia: Sentidos y Experiencias*. Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos.
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128.
- Tedesco, J. (2005). Los pilares de la educación del futuro. *Revista Colombiana de Sociología*, 1(25), 11-23.

- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *RIP: Pluralidad en la Ciencia con Enfoque Psicológico*, 16(1), 75-86.
- Toaquiza, M. (2020). *Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos. Tesis de Maestría*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Tobón, F., Gaviria, N., & Ramírez, J. (2012). La lúdica como método psicopedagógico: una experiencia para prevenir la farmacodependencia en jóvenes. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 30(1), 81-92. Recuperado el 29 de 07 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/799/79924085006.pdf>
- Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11(1), 1-15. doi:DOI: https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Velásquez, M., León, A., & Díaz, R. (2009). *Pedagogía y Formación Docente*. San José, Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.
- Vera, J. (2017). *Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés. Tesis de maestría*. Esmeraldas, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Vixtha, F. (2017). Interactividad y Multimedialidad: elementos que la Hipermediación aporta a la Comunicación Educativa. *Razón y Palabra*, 21(98), 206-220.
- Zuluaga, C., & Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Entramado*, 12(1), 236-249. doi:<http://dx.doi.org/10.18041/entramado.2016v12n1.23124>

Anexos

Anexo 1. Autorización para la recolección de datos

Quito, 24 de septiembre de 2021

Leda. Nancy Cerón Bolaños

DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL "MARCELINO CHAMPAGNAT"

Presente:

De mi consideración:

Yo, **Jessica Nataly Buenaño Albán**, con cédula de ciudadanía **172182423-1**, Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica y actualmente estudiante de la Maestría de Innovación y Liderazgo Educativo en la Universidad Indoamérica de la ciudad de Quito, solicito a usted, de la manera más comedida se digne **AUTORIZAR LA APLICACIÓN DE UNA ENCUESTA** a los docentes de esta prestigiosa institución, cuya información será únicamente para fines investigativos. Además, servirá para sustentar mi proyecto de tesis titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS PÁRVULOS."**

En la seguridad de que mi pedido será atendido favorablemente y reiterando mis sentimientos de consideración y estima, me suscribo.

Atentamente,

AUTORIZADO

24 septiembre de 2021

Leda. Jessica Nataly Buenaño Albán

CI. 172182423-1



NANCY DEL ROCIO
CERÓN BOLANOS

Anexo 2. Modelo de la encuesta a los docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Encuesta a los docentes de la Escuela Fiscomisional “Marcelino Champagnat”.

Tema:	Estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos.
Objetivo	Diagnosticar el nivel de conocimiento de los docentes referente a la aplicación de estrategias lúdicas interactivas mediante técnicas de investigación científica para la identificación de deficiencias y limitaciones concretas.
Elaborado por:	Buenaño Albán Jessica Nataly
La presente encuesta será utilizada exclusivamente con fines investigativos, por lo cual, solicitamos su absoluta sinceridad, los resultados obtenidos serán confidenciales.	
Instrucciones:	
Lea detenidamente cada una de las preguntas del presente cuestionario, y señale su respuesta marcando con una X en la casilla correspondiente. Seleccione únicamente una opción en cada caso.	

Cuestionario:

Ítems	Aspectos	Escala Likert	
1.	¿Considera usted que la lúdica favorece la motivación del educando?	Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>
		De acuerdo	<input type="checkbox"/>
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
		En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
		Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
2.	¿Mediante las actividades lúdicas se promueve la participación activa del párvulo?	Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>
		De acuerdo	<input type="checkbox"/>

		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
3.	¿Aplica usted diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
4.	¿Considera usted que los juegos didácticos son necesarios en el proceso de enseñanza de los párvulos?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
5.	¿Cree usted que es necesario aplicar una estructura didáctica para la aplicación de los juegos didácticos?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
6.	¿En la sociedad de la información es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
7.	¿Mediante la tecnología educativa se puede promover la innovación educativa?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
8.	¿Considera usted que tiene una competencia tecnológica adecuada para incorporar eficientemente las TIC en el proceso educativo?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
9.	¿Organiza usted sistemáticamente actividades lúdicas para la enseñanza de los párvulos?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	

		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
10.	¿Considera usted que los párvulos tienen una respuesta positiva frente a las distintas actividades lúdicas?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
11.	¿Cree usted que los párvulos tienen una predisposición favorable para el uso de las TIC?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
12.	¿Por medio de la interactividad se puede alcanzar un mayor interés del educando?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
13.	¿Emplea usted aplicaciones en línea para el proceso de enseñanza de los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 14, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 15.	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
14.	Señale las aplicaciones en línea que usted utiliza para el proceso de enseñanza de los estudiantes	Árbol ABC	
		Cokitos	
		Google Earth	
		Mind meister	
		Leoteca	
		Office 365	
		Trivinet	
		Otra	
15.	¿Incorpora usted plataformas educativas para el proceso de enseñanza de los estudiantes?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	

	Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 16, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 17.	Muy en desacuerdo	
16.	De las siguientes plataformas educativas señale la que usted utiliza para el proceso de enseñanza de sus estudiantes.	Kahoot	
		Jclik	
		Genially	
		MARS	
		Otra	
17.	¿Diseña usted sus propios recursos multimedia?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
18.	¿Considera usted que la pedagogía es un aspecto relevante dentro de la enseñanza a los párvulos?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
19.	¿Emplea usted de forma constante los principios de la didáctica?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
20.	Señale cuál de los siguientes principios de la didáctica prioriza usted	Adecuación del aula	
		Adecuación a la finalidad	
		Adecuación al alumno	
		Adecuación al contenido	
		Adecuación al contexto	
		Otro	
		Ninguno	
		Todos	
21.		Muy de acuerdo	
		De acuerdo	

	<p>¿Considera usted que es importante tomar en cuenta todos los componentes del acto didáctico para un adecuado proceso de enseñanza?</p> <p>Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 21, si en negativa pase a la pregunta 22.</p>	<p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Muy en desacuerdo</p>	
22.	Señale los componentes del acto didáctico.	<p>Contenido</p> <p>Aula</p> <p>TIC</p> <p>Alumno</p> <p>Evaluación</p> <p>Profesor</p> <p>Método</p> <p>Las autoridades</p> <p>Los padres de familia</p>	
23.	¿El método de enseñanza que usted aplica se orienta hacia el aprendizaje constructivista?	<p>Muy de acuerdo</p> <p>De acuerdo</p> <p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Muy en desacuerdo</p>	
24.	¿Las estrategias que aplica en la enseñanza de los párvulos generan resultados de aprendizaje positivos en el educando?	<p>Muy de acuerdo</p> <p>De acuerdo</p> <p>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Muy en desacuerdo</p>	
25.	De las siguientes estrategias de enseñanza señale cuáles le generan resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes.	<p>Trabajo por rincones</p> <p>Uso de analogías</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Otra</p>	
26.		Muy de acuerdo	

	¿Para la enseñanza de los párvulos es necesario buscar alternativas metodológicas innovadoras?	De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
27.	De los siguientes métodos, señale los que usted aplica como parte de su didáctica en clase con los estudiantes.	Método Montessori	
		Flipper Classroom	
		Aprendizaje basado en proyectos	
		Aprendizaje colaborativo	
		Experiencias de aprendizaje	
		Otro	
		Ninguno	
28.	¿El importante aplicar principios del juego didáctico en las actividades educativas?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
29.	¿Considera usted que las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo del educando?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
30.	¿Cree usted que es necesario orientar la enseñanza de los párvulos hacia la adquisición de aprendizajes significativos?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
31.	¿Diversifica usted las estrategias de enseñanza en función de los estilos de aprendizaje del estudiante?	Muy de acuerdo	
		De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	
32.		Muy de acuerdo	

	¿Cree usted que es necesario que el docente se capacite sobre estrategias lúdicas interactivas para propiciar el aprendizaje exitoso de los párvulos en la nueva realidad educativa?	De acuerdo	
		Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
		En desacuerdo	
		Muy en desacuerdo	

Muchas gracias por su colaboración

Anexo 3. Modelo de la entrevista a especialista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Entrevista a especialista

Tema:	Estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos.
Objetivo	Diagnosticar el nivel de conocimiento de los docentes referente a la aplicación de estrategias lúdicas interactivas mediante técnicas de investigación científica para la identificación de deficiencias y limitaciones concretas.
Elaborado por:	Buenaño Albán Jessica Nataly
La presente entrevista será utilizada exclusivamente con fines investigativos, por lo cual, solicitamos su absoluta sinceridad, los resultados obtenidos serán confidenciales, le anticipamos un sincero agradecimiento	

Guía de preguntas:

Ítems	Aspectos
1.	¿Cuál considera usted que es el aporte de la lúdica en el proceso educativo?

2.	¿De qué manera considera usted que influye del juego didáctico en el aprendizaje?

3.	¿Cuál cree usted que es el rol de las herramientas tecnológicas en la enseñanza en el contexto social actual?
<p>.....</p> <p>.....</p>	
4.	¿De qué manera pueden aportar las estrategias lúdicas interactivas en la enseñanza en el subnivel de Educación preparatoria?
<p>.....</p> <p>.....</p>	
5.	¿Cuál considera usted que es el rol de la pedagogía en el proceso de enseñanza a los párvulos?
<p>.....</p> <p>.....</p>	
6.	¿De qué manera cree usted que incide la didáctica en el nivel de aprendizaje que alcanza el párvulo?
<p>.....</p> <p>.....</p>	
7.	¿Cuál considera usted que es la metodología apropiada para la enseñanza en el subnivel de Educación Preparatoria?
<p>.....</p> <p>.....</p>	
8.	¿Por qué motivo es necesario conocer estrategias metodológicas apropiadas para el proceso de enseñanza de los párvulos?
<p>.....</p> <p>.....</p>	

Anexo 4. Validación de los instrumentos

Validación del especialista 1

FICHA DE VALORACION DE ESPECIALISTAS					
1. DATOS PERSONALES DEL ESPECIALISTA					
NOMBRES Y APELLIDOS	María Fernanda Constante Barragán				
GRADO ACADÉMICO	Magíster en Educación Parvularia				
DOCENTE	Docente de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi				
EXPERIENCIA EN EL ÁREA DE FORMACIÓN	17 años				
2. INSTRUMENTO DE EVALUACION					
CUESTIONARIO					
3. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO					
ENCUESTA A LOS DOCENTES					
Estimado especialista, valore cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario dirigido a los docentes con el tema: "Estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos".					
La escala para la valoración de las preguntas será la siguiente:					
MA: Muy aceptable					
BA: Bastante aceptable					
A: Aceptable					
I: Inaceptable					
Ítem	Escala	Criterios de valoración			
		MA	BA	A	I
1. ¿Considera usted que la lúdica favorece la motivación del educando?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
2. ¿Mediante las actividades lúdicas se promueve la participación activa del párvulo?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
3. ¿Aplica usted diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos?	Siempre	x			
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
	Nunca				
4. ¿Considera usted que los juegos didácticos son necesarios en el proceso de enseñanza de los párvulos?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
5. ¿Cree usted que es necesario aplicar una estructura didáctica para la aplicación de los juegos didácticos?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
6. ¿En la sociedad de la información es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				

7. ¿Mediante la tecnología educativa se puede promover la innovación educativa?	Muy en desacuerdo			
	Muy de acuerdo	x		
	De acuerdo			
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			
	En desacuerdo			
8. ¿Considera usted que tiene una competencia tecnológica adecuada para incorporar eficientemente las TIC en el proceso educativo?	Muy de acuerdo	x		
	De acuerdo			
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			
	En desacuerdo			
	Muy en desacuerdo			
9. ¿Organiza usted sistemáticamente actividades lúdicas para la enseñanza de los párvulos?	Siempre	x		
	La mayoría de veces si			
	Algunas veces			
	La mayoría de veces No			
	Nunca			
10. ¿Considera usted que los párvulos tienen una respuesta positiva frente a las distintas actividades lúdicas?	Muy de acuerdo	x		
	De acuerdo			
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			
	En desacuerdo			
	Muy en desacuerdo			
11. ¿Cree usted que los párvulos tienen una predisposición favorable para el uso de las TIC?	Muy de acuerdo	x		
	De acuerdo			
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			
	En desacuerdo			
	Muy en desacuerdo			
12. ¿Por medio de la interactividad se puede alcanzar un mayor interés del educando?	Muy de acuerdo	x		
	De acuerdo			
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			
	En desacuerdo			
	Muy en desacuerdo			
13. ¿Emplea usted aplicaciones en línea para el proceso de enseñanza de los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 14, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 15.	Siempre	x		
	La mayoría de veces si			
	Algunas veces			
	La mayoría de veces No			
	Nunca			
14. Señale las aplicaciones en línea que usted utiliza para el proceso de enseñanza de los estudiantes	Arbol ABC	x		
	Cokitos			
	Google Earth			
	Mind meister			
	Leoteca			
	Office 365			
	Trivinet			
	Otra			
15. ¿Incorpora usted plataformas educativas para el proceso de enseñanza de los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 16, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 17.	Siempre	x		
	La mayoría de veces si			
	Algunas veces			
	La mayoría de veces No			
	Nunca			
	Kahoot	x		
	Jclick			

16. De las siguientes plataformas educativas señale la que usted utiliza para el proceso de enseñanza de sus estudiantes.	Genially				
	MARS				
	Otra				
17. ¿Diseña usted sus propios recursos multimedia?	Siempre	x			
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
	Nunca				
18. ¿Considera usted que la pedagogía es un aspecto relevante dentro de la enseñanza a los párvulos?	Muy de acuerdo				
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
19. ¿Emplea usted de forma constante los principios de la didáctica?	Siempre	x			
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
	Nunca				
20. Señale cuál de los siguientes principios de la didáctica prioriza usted	Adecuación del aula	x			
	Adecuación a la finalidad				
	Adecuación al alumno				
	Adecuación al contenido				
	Adecuación al contexto				
	Otro				
21. ¿Considera usted que es importante tomar en cuenta todos los componentes del acto didáctico para un adecuado proceso de enseñanza? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 22, si en negativa pase a la pregunta 23.	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
22. Señale los componentes del acto didáctico.	Contenido	x			
	Aula				
	TIC				
	Alumno				
	Evaluación				
	Profesor				
	Método				
	Las autoridades				
Los padres de familia					
23. ¿El método de enseñanza que usted aplica se orienta hacia el aprendizaje constructivista?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
24. ¿Las estrategias que aplica en la enseñanza de los párvulos generan resultados de aprendizaje positivos en el educando?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
	Trabajo por rincones				

25. De las siguientes estrategias de enseñanza señale cuáles le generan resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes.	Uso de analogías				
	Estrategias lúdicas				
	Mapas conceptuales				
	Lluvia de ideas				
	Otra				
26. ¿Para la enseñanza de los párvulos es necesario buscar alternativas metodológicas innovadoras?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
27. De los siguientes métodos, señale los que usted aplica como parte de su didáctica en clase con los estudiantes.	Método Montessori	x			
	Flipper Classroom				
	Aprendizaje basado en proyectos				
	Aprendizaje colaborativo				
	Experiencias de aprendizaje				
28. ¿El importante aplicar principios del juego didáctico en las actividades educativas?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
29. ¿Considera usted que las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo del educando?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
30. ¿Cree usted que es necesario orientar la enseñanza de los párvulos hacia la adquisición de aprendizajes significativos?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
31. ¿Diversifica usted las estrategias de enseñanza en función de los estilos de aprendizaje del estudiante?	Siempre	x			
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
	Nunca				
32. ¿Cree usted que es necesario que el docente se capacite sobre estrategias lúdicas interactivas para propiciar el aprendizaje exitoso de los párvulos en la nueva realidad educativa?	Muy de acuerdo	x			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
Total					

Observaciones: Se considera que todos los ítems planteados son muy aceptables para la evaluación del problema de investigación.



Validación del especialista 2

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS					
1. DATOS PERSONALES DEL ESPECIALISTA					
NOMBRES Y APELLIDOS	GIULIANA KATHERINE GUERRA HERANDEZ				
GRADO ACADÉMICO	MAGISTER				
DOCENTE	PARVULARIA				
EXPERIENCIA EN EL ÁREA DE FORMACIÓN	18 AÑOS				
2. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN					
CUESTIONARIO					
3. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO					
ENCUESTA A LOS DOCENTES					
Estimado especialista, valore cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario dirigido a los docentes con el tema: "Estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos".					
La escala para la valoración de las preguntas será la siguiente:					
MA: Muy aceptable					
BA: Bastante aceptable					
A: Aceptable					
I: Inaceptable					
Ítem	Escala	Criterios de valoración			
		MA	BA	A	I
1. ¿Considera usted que la lúdica favorece la motivación del educando?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
2. ¿Mediante las actividades lúdicas se promueve la participación activa del párvulo?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
3. ¿Aplica usted diversos tipos de juegos didácticos para la enseñanza de los párvulos?	Siempre	X			
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
	Nunca				
4. ¿Considera usted que los juegos didácticos son necesarios en el proceso de enseñanza de los párvulos?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
5. ¿Cree usted que es necesario aplicar una estructura didáctica para la aplicación de los juegos didácticos?	Muy de acuerdo		X		
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
6. ¿En la sociedad de la información es necesario promover la adquisición de habilidades tecnológicas?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				

7. ¿Mediante la tecnología educativa se puede promover la innovación educativa?	Muy en desacuerdo				
	Muy de acuerdo		X		
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
8. ¿Considera usted que tiene una competencia tecnológica adecuada para incorporar eficientemente las TIC en el proceso educativo?	Muy en desacuerdo				
	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
9. ¿Organiza usted sistemáticamente actividades lúdicas para la enseñanza de los párvulos?	Muy en desacuerdo				
	Siempre	X			
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
10. ¿Considera usted que los párvulos tienen una respuesta positiva frente a las distintas actividades lúdicas?	Nunca				
	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
11. ¿Cree usted que los párvulos tienen una predisposición favorable para el uso de las TIC?	Muy en desacuerdo				
	Muy de acuerdo		X		
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
12. ¿Por medio de la interactividad se puede alcanzar un mayor interés del educando?	Muy en desacuerdo				
	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
13. ¿Emplea usted aplicaciones en línea para el proceso de enseñanza de los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 14, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 15.	Muy en desacuerdo				
	Siempre				A
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
14. Señale las aplicaciones en línea que usted utiliza para el proceso de enseñanza de los estudiantes	Nunca				
	Arbol ABC				
	Cokitos				
	Google Earth				
	Mind meister				
	Leoteca				
	Office 365				
	Trivinet				
15. ¿Incorpora usted plataformas educativas para el proceso de enseñanza de los estudiantes? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 16, si su respuesta es negativa, pase a la pregunta 17.	Otra				
	Siempre				
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
	Nunca				
	Kahoot				
	Jclik				

16. De las siguientes plataformas educativas señale la que usted utiliza para el proceso de enseñanza de sus estudiantes.	Genially	X			
	MARS				
	Otra				
17. ¿Diseña usted sus propios recursos multimedia?	Siempre		X		
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
18. ¿Considera usted que la pedagogía es un aspecto relevante dentro de la enseñanza a los párvulos?	Nunca	X			
	Muy de acuerdo				
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
19. ¿Emplea usted de forma constante los principios de la didáctica?	Muy en desacuerdo	X			
	Siempre				
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
20. Señale cuál de los siguientes principios de la didáctica prioriza usted	La mayoría de veces No	X			
	Nunca				
	Adecuación del aula				
	Adecuación a la finalidad				
	Adecuación al alumno				
	Adecuación al contenido				
21. ¿Considera usted que es importante tomar en cuenta todos los componentes del acto didáctico para un adecuado proceso de enseñanza? Si su respuesta es afirmativa conteste la pregunta 22, si en negativa pase a la pregunta 23.	Adecuación al contexto	X			
	Otro				
	Muy de acuerdo				
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
22. Señale los componentes del acto didáctico.	En desacuerdo	X			
	Muy en desacuerdo				
	Contenido				
	Aula				
	TIC				
	Alumno				
	Evaluación				
23. ¿El método de enseñanza que usted aplica se orienta hacia el aprendizaje constructivista?	Profesor	X			
	Método				
	Las autoridades				
	Los padres de familia				
	Muy de acuerdo				
24. ¿Las estrategias que aplica en la enseñanza de los párvulos generan resultados de aprendizaje positivos en el educando?	De acuerdo	X			
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
	Muy de acuerdo				
	De acuerdo				
	Trabajo por rincones				

25. De las siguientes estrategias de enseñanza señale cuáles le generan resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes.	Uso de analogías	X			
	Estrategias lúdicas				
	Mapas conceptuales				
	Lluvia de ideas				
	Otra				
26. ¿Para la enseñanza de los párvulos es necesario buscar alternativas metodológicas innovadoras?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
27. De los siguientes métodos, señale los que usted aplica como parte de su didáctica en clase con los estudiantes.	Método Montessori	X			
	Flipper Classroom				
	Aprendizaje basado en proyectos				
	Aprendizaje colaborativo				
	Experiencias de aprendizaje				
Otro					
28. ¿El importante aplicar principios del juego didáctico en las actividades educativas?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
29. ¿Considera usted que las estrategias metodológicas deben ser pertinentes con el nivel educativo del educando?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
30. ¿Cree usted que es necesario orientar la enseñanza de los párvulos hacia la adquisición de aprendizajes significativos?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
31. ¿Diversifica usted las estrategias de enseñanza en función de los estilos de aprendizaje del estudiante?	Siempre	X			
	La mayoría de veces si				
	Algunas veces				
	La mayoría de veces No				
	Nunca				
32. ¿Cree usted que es necesario que el docente se capacite sobre estrategias lúdicas interactivas para propiciar el aprendizaje exitoso de los párvulos en la nueva realidad educativa?	Muy de acuerdo	X			
	De acuerdo				
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo				
	En desacuerdo				
	Muy en desacuerdo				
Total					

Observaciones:

.....

.....

.....

Firma



Anexo 5. Evaluación de la propuesta



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: ESTRATEGIAS LÚDICAS INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS PÁRVULOS.

Datos Personales del Especialista:

Nombres y apellidos: María Fernanda Constante Barragán

Cédula de identidad: 050276795 - 7

Correo electrónico: maria.constante@utc.edu.ec

Grado académico (área): Magíster en Educación Parvularia

Cargo en la institución: Docente de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Escala Valorativa (Marcar con "x")

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	X				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Firma: