

UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Educación Inicial

Uso de Herramientas Tecnológicas en el Proceso de Enseñanza en la Modalidad Virtual de
Educación Inicial II

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación
Inicial.

Autoras:

Erika Lisseth Calle Calle

CI: 0107354276

Correo electrónico: erikacallec28@gmail.com

Jessica Noemi Carrillo Vera

CI: 0105951073

Correo electrónico: jessica231627@gmail.com

Directora:

Magíster. Inés Cristina Pérez Fajardo

CI: 0104458435

Cuenca - Ecuador

09 de septiembre del 2022

Resumen

Este estudio monográfico pretende brindar conocimiento sobre la aplicación de las herramientas digitales para generar aprendizajes significativos en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad. Tiene como objetivo analizar el uso de herramientas tecnológicas que los docentes pueden aplicar dentro del proceso de enseñanza en la modalidad virtual en el nivel de Educación Inicial II para identificar su pertinencia y eficacia en los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Con esta finalidad se realizó una revisión documental, en la cual se recolectó información de fuentes secundarias como artículos, libros, revistas académicas y tesis de maestría. Las conclusiones del estudio muestran que la utilización de las herramientas tecnológicas es adecuada siempre y cuando los docentes estén capacitados y adapten las actividades propuestas en las planificaciones, cabe recalcar que estos recursos en línea no reemplazan al resto de estrategias didácticas diseñadas para este nivel educativo, pues cada una tiene su propósito específico en la enseñanza de los infantes. Así se determinó la importancia del uso de las herramientas tecnológicas en el campo educativo y la correlación de estos recursos con los distintos objetivos de aprendizaje establecidos en el Currículo.

Palabras claves: Educación inicial. Herramientas tecnológicas. Proceso de enseñanza. Modalidad virtual.

Abstract

This monographic study aims to provide knowledge on the application of digital tools to generate significant learning in children from 3 to 5 years of age. It aims to analyze the use of technological tools that teachers can apply within the teaching process in the virtual modality in the Initial Education II level to identify their relevance and effectiveness in the different areas of development and learning. For this purpose, a documentary review was carried out, in which information was collected from secondary sources such as articles, books, academic journals and master's theses. The conclusions of the study show that the use of technological tools is adequate as long as teachers are trained and adapt the activities proposed in the planning. It should be emphasized that these online resources do not replace the rest of the didactic strategies designed for this educational level, since each one has its specific purpose in the teaching of infants. Thus, the importance of the use of technological tools in the educational field and the correlation of these resources with the different learning objectives established in the Curriculum were determined.

Keywords: Initial education. Technological tools. Teaching process. Virtual modality.

Índice

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Introducción.....	14
Capítulo I: Proceso de enseñanza de la Educación Inicial.....	18
1.1 Educación Inicial: fundamentos, históricos, pedagógicos, normativos y curriculares	18
<i>1.1.1 Historia de la Educación Inicial</i>	<i>18</i>
<i>1.1.2 Normas constitucionales y legales de la Educación Inicial.....</i>	<i>22</i>
1.2 Proceso de enseñanza en Educación Inicial.....	23
<i>1.2.1 Definición de enseñanza</i>	<i>23</i>
<i>1.2.2 Proceso de enseñanza- aprendizaje.....</i>	<i>25</i>
<i>1.2.3 Proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial.....</i>	<i>30</i>
1.2.3.1 Importancia y características del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de Educación Inicial.	31
1.2.3.2 Estrategias didácticas específicas del nivel de Educación Inicial.	33
1.2.3.3 Currículo de Educación Inicial.	43
Capítulo II: Herramientas tecnológicas en la modalidad virtual de Educación Inicial II.....	46
2.1 Herramientas tecnológicas	46
<i>2.1.1 Herramientas tecnológicas en Educación</i>	<i>50</i>
<i>2.1.3 Usos de las herramientas tecnológicas aplicadas en la Educación.....</i>	<i>57</i>
2.1.3.1 Creación de contenidos digitales.	58
2.1.3.2 Pizarras digitales.	59
2.1.3.3 Evaluación en línea.	60
2.1.3.4 Gamificación.	61
2.1.3.5 Videos.	63
2.1.3.6 Aplicaciones móviles educativas.....	64
2.2 Modalidades de Educación.....	65

2.2.1 <i>Concepto de Modalidad Educativa</i>	65
2.2.2 <i>Tipos de Modalidades</i>	65
2.2.3 <i>Implicaciones de la Modalidad Virtual en Educación Inicial</i>	67
Capítulo III: Uso de herramientas tecnológicas en Educación Inicial II	70
3.1 Análisis del uso de la tecnología en el proceso - aprendizaje en niños de Educación Inicial II.	70
3.2 Herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza - aprendizaje en Educación Inicial II.	73
3.3 Uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo del Currículo de Educación Inicial	80
3.3.1 <i>Multitarea</i>	80
3.3.2 <i>El juego</i>	81
3.3.3 <i>Animación a la lectura</i>	82
3.3.4 <i>Conociendo a la naturaleza</i>	83
3.3.5 <i>Talleres</i>	84
3.3.6 <i>Expresión artística y corporalidad</i>	85
3.3.7 <i>Desarrollo de pensamiento lógico</i>	86
3.3.8 <i>Espacios o ambientes de aprendizaje</i>	87
Conclusiones	90
Bibliografía	92

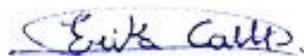
Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Erika Lisseth Calle Calle en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Uso de Herramientas Tecnológicas en el Proceso de Enseñanza en la Modalidad Virtual de Educación Inicial II", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 9 de septiembre del 2022



Erika Lisseth Calle Calle

C.I: 0107354276

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Jessica Noemi Carrillo Vera en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Uso de Herramientas Tecnológicas en el Proceso de Enseñanza en la Modalidad Virtual de Educación Inicial II", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 9 de septiembre del 2022



Jessica Noemi Carrillo Vera

C.I: 0105951073

Cláusula de Propiedad Intelectual

Cláusula de Propiedad Intelectual

Erika Lisseth Calle Calle, autor/a del trabajo de titulación "Uso de Herramientas Tecnológicas en el Proceso de Enseñanza en la Modalidad Virtual de Educación Inicial II", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 9 de septiembre del 2022



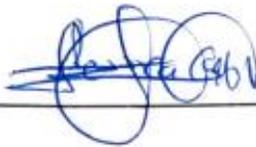
Erika Lisseth Calle Calle

C.I: 0107354276

Cláusula de Propiedad Intelectual

Jessica Noemi Carrillo Vera, autor/a del trabajo de titulación "Uso de Herramientas Tecnológicas en el Proceso de Enseñanza en la Modalidad Virtual de Educación Inicial II", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 9 de septiembre del 2022



Jessica Noemi Carrillo Vera

C.I: 0105951073

Dedicatoria

Quiero dedicar este nuevo reto que he cumplido a Dios, porque él ha sido quien me ha guiado en todo este proceso difícil, pero no imposible, gracias a él pude seguir adelante y no dejarme caer en los momentos complicados. También, a mis padres porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo incondicional, para que continúe con mis estudios universitarios cumpliendo mis sueños y metas, sus consejos para hacer de mí una buena persona. A mis hermanos, tíos y primos que ven en mí un ejemplo a seguir, especialmente a mis abuelos, aunque no están físicamente en este momento, pero que desde el cielo ellos me cuidan, guían por el camino del bien dándome muchas bendiciones. Finalmente, a mis amigas que siempre estuvieron allí acompañándome en los momentos tristes y felices.

Erika Calle

Agradecimiento

Quiero agradecer a mi tutora la Magister Cristina Pérez, quien, con sus conocimientos, sabiduría y apoyo me guió en el desarrollo de este proyecto de investigación, para que de esta manera pueda alcanzar los resultados propuestos. Asimismo, agradezco a la Universidad de Cuenca, a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación y a los docentes por todos los conocimientos brindados, ofreciéndome las mejores herramientas para llevar a cabo este trabajo, pues sin su apoyo no podría haberlo logrado. Igualmente, a mi compañera Jessica por los grandes esfuerzos que se hizo al realizar este trabajo y de esta forma cumplir nuestros objetivos. Por último, agradecer a mis compañeros y en especial a mis padres por siempre estar ahí apoyándome en todo este proceso tanto académico como profesional.

Erika Calle

Dedicatoria

El presente trabajo de titulación va dedicado a varias personas importantes y fundamentales en mi vida, ya que gracias a ellas he podido culminar mis estudios universitarios. En primer lugar, a Dios por haberme dado la fortaleza y sabiduría necesaria para vencer y superar cada obstáculo que se me presentó durante mi vida estudiantil. En especial a mi esposo, quien con su apoyo incondicional me ha brindado amor, confianza y sobre todo la seguridad para poder terminar con esta meta. A mis hijos Matías y Sofía, quienes son el motor y mi aliento para seguir luchando cada día para cumplir mis sueños anhelados. De igual manera, agradezco a mi familia por ayudarme en los momentos que más lo necesitaba, por apoyarme con el cuidado de mis hijos para yo poder culminar con mi carrera.

Jessica Carrillo

Agradecimiento

Quiero agradecer primeramente a Dios por orientarme durante este largo camino, el cual me ha ayudado a ser perseverante para culminar con este proyecto, brindándome la posibilidad de vivir nuevas experiencias en todo el transcurso de mi carrera universitaria. A mi familia por ser los principales promotores de mis sueños y metas, por siempre estar ahí a mi lado, apoyándome y dándome las fuerzas necesarias para salir adelante. A mi tutora, Mgst. Cristina Pérez por haberme acompañado e instruido durante este proceso de realización del trabajo de investigación, brindándome su tiempo, paciencia, sabiduría y apoyo incondicional para culminar con éxito el presente estudio. A mi compañera Erika, quien, con su apoyo, permitió que este trabajo se culmine con éxito. Igualmente agradezco, a la Universidad de Cuenca, a la Facultad de Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación y a los docentes por haberme compartido sus conocimientos y la oportunidad de formarme para ser una profesional intachable realizando una de las labores más importante como es la de enseñar.

Jessica Carrillo

Introducción

En la actualidad el uso de las herramientas tecnológicas es un tema de interés para los docentes, puesto que a raíz de la pandemia por Covid-19 fueron los únicos instrumentos de apoyo en el proceso de enseñanza de los infantes. En este sentido, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son elementos claves para el sistema educativo, puesto que su aplicación como recurso en el aula de clases permite el manejo de la información que gracias a estos avances es de fácil acceso y extensa. Es así que hoy en día ante el incremento de estos recursos didácticos en la educación se habla de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) como un desafío para el docente quien debe capacitarse para convertirlas en instrumentos que faciliten en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Caccuri, 2013).

Es importante señalar que el contexto de la pandemia se generaron profundos cambios en la educación, principalmente en la interacción que existe entre maestros y alumnos por el uso de los dispositivos electrónicos para comunicarse en línea. Por esta razón, los docentes deben conocer espacios virtuales para aplicar plataformas y herramientas digitales que ayuden a reforzar los conocimientos. Para ello, es fundamental considerar al niño como el principal actor del proceso de enseñanza-aprendizaje y al docente como facilitador o mediador en el uso de las TAC, considerándolas como un medio de socialización, en donde se exponen, organizan y facilitan los distintos saberes.

Al hablar de Educación Inicial es necesario comprender que es un proceso continuo y permanente que se da durante la primera infancia y que permite al niño descubrir su identidad, promover la confianza, desarrollar su autoestima y la empatía con los demás. Por tal motivo, es fundamental ofrecer una atención integral dentro un ambiente de calidad, el cual favorezca el

crecimiento y desarrollo de los párvulos tanto a nivel físico, cognitivo y emocional para formar seres únicos con características e intereses propios.

Al considerar lo expuesto y frente al cambio radical que tuvo la educación al pasar de la modalidad presencial a lo virtual debido a la emergencia sanitaria que atraviesa el mundo, se ha observado que esta situación ha dificultado en gran parte el aprendizaje de los infantes de este nivel y la manera como los docentes organizaban los conocimientos a través de las TIC, dado que durante las prácticas laborales realizadas en la ciudad de Cuenca, se visualizó la escasa utilización de herramientas tecnológicas por parte de los docentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a pesar de que las circunstancias obligaron a los maestros a modificar sus estrategias de enseñanza y auto capacitarse en el manejo de estos recursos, por ello este nicho investigativo sobre la utilización de las diferentes y diversas aplicaciones existentes en la web dentro de la Educación Inicial se convierte en un tema de interés.

Este trabajo se desarrolla en base a la pregunta de investigación ¿Qué herramientas tecnológicas pueden ser pertinentes y eficaces para que los docentes apliquen en el proceso de enseñanza en la modalidad virtual en el nivel de Educación Inicial II?, para generar una fuente de información, la cual sea de ayuda tanto para docentes, padres de familia y estudiantes que se encuentran en proceso de formación, en el área tecnológica y educativa, que permita ampliar el conocimiento y brindar la posibilidad de seleccionar entre una diversidad de herramientas que pueden ser usadas como un recurso de apoyo dentro de las aulas del nivel de Educación Inicial II, donde se garantice que los niños puedan desarrollar destrezas y habilidades en los diferentes ámbitos establecidos en el Currículo de Educación Inicial.

Por lo tanto, la presente investigación busca analizar el uso de herramientas tecnológicas que los docentes pueden aplicar dentro del proceso de enseñanza en la modalidad virtual en el

nivel de Educación Inicial II para identificar su pertinencia y eficacia en los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Los objetivos específicos son: en primer lugar, indagar los aspectos teóricos - metodológicos del proceso de enseñanza en el nivel de Educación Inicial II; en segundo lugar, describir el uso de herramientas tecnológicas en Educación Inicial II, basado en la revisión bibliográfica y, por último, correlacionar la utilización de herramientas tecnológías en el proceso de enseñanza del nivel de Educación Inicial II.

Este trabajo de tipo monográfico se basó en una investigación documental, con la selección y recolección de la información con el propósito de dar fundamento teórico al objeto de estudio. Para ello, se tomó en cuenta documentos académicos de varios países como: Perú, México, España, Argentina, Ecuador, Colombia, Cuba, entre otros, con un lapso de 10 años hasta la actualidad. Además, la búsqueda de información se basó en fuentes secundarias tales como: artículos, revistas académicas, libros y tesis de maestría, obtenidos de diferentes bases digitales académicas como google académico, scielo, redalyc, scopus y dialnet.

En el primer capítulo se describen aspectos importantes sobre el nivel de Educación Inicial, su evolución con el pasar del tiempo, las normas constitucionales y legales que rigen en el Ecuador, que lo determinan como parte del Sistema Nacional. Además, se detalla el proceso de enseñanza, de aprendizaje de manera general y luego específicamente dentro de la Educación Inicial para destacar la importancia y las características principales, donde se resalta estrategias propias del nivel basadas en las cualidades evolutivas del niño al responder a sus necesidades básicas como el juego, movimiento, corporalidad, autonomía e independencia. Por último, se da a conocer los ámbitos de desarrollo y aprendizaje del nivel de Inicial II, establecidos dentro del Currículo de Educación Inicial.

En el segundo capítulo, se enfatizó sobre las herramientas tecnológicas las cuales son recursos que brindan un aporte invaluable en el aprendizaje de todos los actores educativos, al crear condiciones necesarias para que se desarrolle una comunicación eficaz, y una mejor interacción entre los mismos. Igualmente, se explicó el uso de las herramientas dentro de la Educación, en donde se toma en cuenta las TAC como parte fundamental para trabajar con las TIC, puesto que en ellas están las herramientas digitales que son usadas por los docentes al realizar sus actividades micro curriculares. Asimismo, en este apartado se exponen las diversas modalidades de la Educación (presencial, semipresencial, homeschool y virtual) y las implicaciones que provocó la modalidad virtual en las personas y en los diferentes ámbitos especialmente en el campo educativo.

En el tercer capítulo, se determinó cómo se pueden usar las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza dentro de los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje, con el fin de establecer pautas que guíen al docente a la formación del infante, ya que esto será posible si el docente está capacitado en el manejo de las TAC.

Capítulo I

Proceso de enseñanza de la Educación Inicial

El presente capítulo tiene como objetivo indagar los aspectos teóricos - metodológicos del proceso de enseñanza en el nivel de Educación Inicial II para conocer más a fondo cada uno de los temas relacionados al mismo, mediante una búsqueda bibliográfica en la que se ha obtenido información verídica e importante que ayuda a fundamentar lo dicho con autores destacados. Además, este apartado está dividido en dos grandes temas: el primero Educación Inicial: fundamentos pedagógicos y curriculares; los cuales hacen referencia a la historia y las normas constitucionales y legales de la Educación Inicial. En el segundo punto se habla del proceso de enseñanza en la primera infancia, al abordar aspectos importantes que responden a las características de niños de este nivel.

1.1 Educación Inicial: fundamentos, históricos, pedagógicos, normativos y curriculares

1.1.1 *Historia de la Educación Inicial*

A lo largo de la historia, la Educación Inicial ha tomado importancia de generación en generación, considerándose como un nivel fundamental dentro del proceso educativo, ya que en la antigüedad éste no era elemental. A continuación, se mencionan distintos acontecimientos que marcaron la historia hasta llegar a la actualidad, con el propósito de conocer cómo la educación de los niños de la primera infancia ha evolucionado.

En el renacimiento existen precursores que han generado aportes significativos en el ámbito educativo, entre ellos se encuentran Comenius (1592-1670), Locke (1632-1704), Rousseau (1712-1778), Pestalozzi (1746-1827) y Froebel (1782-1852), donde destacaron la importancia de la educación infantil como un concepto científico, pero no tomaron en cuenta el desarrollo propio del niño, centrándose solo en el carácter filosófico (Gutiérrez y Ruiz, 2018).

Las primeras instituciones educativas infantiles se originaron durante el siglo XVIII en diversos países de Europa y fueron en primer lugar conocidas como “Dame Schooll’s” en Inglaterra, luego en Alemania en donde se crearon los jardines infantiles, con su pionero Friedrich Froebel (1782-1852), quien consideraba al juego como una pieza fundamental en el desarrollo integral del párvulo, y en 1840 fundó el primer Kindergarten. Por último, Pestalozzi creó el instituto para niños, el cual tenía el mismo objetivo que las escuelas de juego de Holanda, y brindaba la oportunidad de educación a los infantes de escasos recursos económicos (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

En Bolivia fueron creados los primeros centros de Educación Inicial en el siglo XVIII con el fin de brindar una educación a los sectores más vulnerables, también fue catalogada como “*Familia en Comunidad*”, donde la educación es obligatoria para los infantes como parte del Subsistema de Educación Regular. De la misma manera, este nivel tiene la duración de cinco años, el cual estaba dividida en dos etapas: la primera; conformada por una educación de Familia Comunitaria no escolarizada en los tres primeros años, donde se requería la participación del Estado, la familia y la comunidad; la segunda, comprendida con niños de 4 y 5 años, la cual era obligatoria e iniciaba los procesos de aprendizaje antes de continuar con los siguientes niveles educativos (Lassalle, et al., 2020).

Según Zabalza (2013) “la educación infantil en el siglo XIX, se la consideraba como un conjunto de iniciativas sociales destinadas a atender necesidades de los niños pequeños hasta ese momento desatendidas” (p. 23). En esta época se determinaba a la educación como algo innecesario, al dar importancia a otras acciones sociales y políticas, donde se deja de lado el verdadero sentido que representa la misma en cuanto a la enseñanza que se debe dar durante

la primera infancia. Cabe recalcar que a lo largo de esta edad los niños, están aptos para adquirir nuevos conocimientos.

Para continuar, con el recorrido histórico, Dávila (2015) señala que durante el siglo XIX existen algunos ilustradores destacados de la escuela nueva, como es María Montessori quien fue la fundadora de la primera escuela de “Bambini”, en la cual se daba importancia a las experiencias e intereses de los niños, al crear material didáctico para fortalecer el desarrollo del autoaprendizaje. Otro autor reconocido fue Loris Malaguzzi quien impulsó la Escuela de Reggio Emilia, donde señalaba que los niños ya presentaban muchas maneras de relacionarse con los demás, asimismo, la escuela fomenta la creatividad, mediante actividades que permita la exploración de su entorno inmediato (Suárez, et al, 2021).

De la misma manera, Decroly en 1907 creó una institución *École de l’Ermitage* bajo el lema “una escuela por la vida y para la vida” que estaba enfocado en trabajar con alumnos con necesidades especiales, dándole mayor énfasis en las actividades de la vida cotidiana, para que ellos puedan desenvolverse por sí mismos, integrándose a una sociedad mejor. (Castillo,2014).

Por otro lado, la educación infantil en Argentina se dio a mediados del siglo XIX, Steinberg et al. (2019) señala que este nivel es reconocido como una unidad pedagógica para los infantes de 45 días de nacido a 5 años de edad, que incluye el jardín maternal con niños de 45 días a 2 años y el jardín de infantes con párvulos de 3 a 5 años. Asimismo, en el 2014 se estableció la obligatoriedad para los niños de 4 y 5 años y el Estado impulsa la ampliación de la oferta de la enseñanza académica para los estudiantes de 3 años. Es decir, que para este país es muy fundamental la educación desde la primera infancia, porque permite que desde muy tempranamente ellos puedan adquirir competencias, habilidades y sobre todo desarrollarse de manera integral.

En Chile la Educación Inicial es considerada importante, es este caso es denominada “*Educación Parvularia*”, en donde presenta similitudes con Argentina en cuanto a sus políticas educativas, es así que los primeros jardines fueron creados a finales del siglo XIX, pero el primer centro infantil público se inició en 1906. Sin embargo, en 1999 el Estado incluyó una ley sobre la educación parvularia dándole un espacio esencial dentro del sistema educativo. No obstante, en el año 2013 se abrió el segundo nivel obligatorio de transición que estaba destinado a niños de 5 años. De igual forma, este nivel está dividido por dos ciclos, primero que está constituido por sala cuna (0 - 1 años 11 meses) y nivel medio (2 a 3 años); el segundo ciclo consta por el nivel de transición que va desde los 4 a 5 años (Marzonetto, 2019).

La Educación Inicial en el Ecuador surgió de una idea educativa adoptada en España por el Cura Luis Vicente Torres, pero gracias al ambiente social, político y económico del siglo XX, se logró que el jardín de infantes se consolidara y permitiera garantizar su desarrollo. Además, la misma está dividida por edades de tres a cuatro años, de cuatro a cinco y de cinco a seis, después en el año 1938 se dio una ruptura de estos niveles, por lo cual solo se mantuvo uno de ellos (niños de cinco a seis años), a pesar de estar establecida por el Ministerio de Educación (MINEDUC) (Pautasso, 2009).

Es importante mencionar, que el MINEDUC al ser el principal ente encargado del campo académico a nivel del país vio la necesidad de ofrecer un nivel de educación integral, destinado a la primera infancia, por ese motivo a lo largo de los años ha elaborado diferentes referentes curriculares que responden a la situación actual y normativa del Ecuador para el nivel de Educación Inicial. Hasta el momento se han realizado tres currículos, el primero en el 2002 denominado “*Volemos Alto: Claves para cambiar el mundo*”; el segundo “*Currículo*

Intermedio" se dio en el 2007 el cual ha tenido cambios significativos, adaptándose a las necesidades específicas e intereses de los párvulos.

Por último, en 2014 se instauró una nueva versión "*Currículo de Educación Inicial*" que fue decretada por el Acuerdo Ministerial MINEDUC-ME-0042-14 el cual formalizó la aplicación y el cumplimiento del mismo, es así que hasta la actualidad las instituciones tanto públicas, privadas y fiscomisionales se rigen a este currículo (Ministerio de Educación, 2014a).

1.1.2 Normas constitucionales y legales de la Educación Inicial

Dentro de la Constitución de la República del Ecuador (2008) en el artículo 26 señala que la educación es un derecho de todos los seres humanos que poseen a lo largo de su vida y un deber inevitable del Estado, el cual garantiza la participación gratuita dentro del sistema educativo. De la misma manera, en el artículo 344 manifiesta que el programa nacional educativo, comprenderá instituciones, actores educativos y en especial los niveles de Educación Inicial.

Por otra parte, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2015) en el artículo 40 señala que la Educación Inicial, es el proceso que da importancia a distintos aspectos del desarrollo del infante como el cognitivo, psicomotriz, afectivo, social, autonomía y de identidad en edades comprendidas entre los tres y cinco años, cuyo objetivo principal es garantizar y respetar los derechos y obligaciones establecidas en la misma.

También, la Educación Inicial es responsabilidad de los padres de familia, la comunidad y el Estado es quien debe prestar atención a los programas tanto públicos y privados asociados al cuidado y protección de los infantes. Además, este nivel se entrelaza con la Educación General Básica para lograr una óptima transformación entre estos niveles en donde se potencie su desarrollo integral.

El MINEDUC (2014a) señala que existen dos subniveles para la Educación Inicial, en primer lugar, está el subnivel 1 con niños de cero a tres años de edad, en segundo lugar, se encuentra el subnivel 2 comprendido entre los tres a cinco años, dentro de cada uno de éstos se determinan diferentes ejes y ámbitos de aprendizaje, en los que se debe cumplir destrezas determinadas correspondientes a cada edad.

El Código de la niñez y Adolescencia (2017) manifiesta que en el artículo 37 del numeral 4 los infantes deben contar con los recursos necesarios para el disfrute de un ambiente rico en experiencias y aprendizajes. Además, este derecho ofrece el acceso gratuito a la Educación Inicial de cero a cinco años, en el cual se desarrollen en espacios que se encuentren adecuados a sus necesidades e intereses.

1.2 Proceso de enseñanza en Educación Inicial

1.2.1 Definición de enseñanza

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2021) define la enseñanza como una acción, sistema y método de dar instrucción de un conjunto de conocimientos, principios o ideas que son transmitidos a cualquier persona. Por ende, la enseñanza ha sido considerada como actividades, tareas que son realizadas por los seres humanos, con el objetivo de brindar conocimientos y aprendizaje, en ámbitos académicos con el fin de aplicar todos estos saberes y destrezas para potenciar al máximo el desarrollo humano.

González (2012) señala que un método de enseñanza “es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica” (p. 96). Es decir, que dentro de la enseñanza es fundamental el papel que cumple el docente como mediador del aprendizaje de los alumnos, en donde se debe ayudar a

motivar, aportar criterios, diagnosticar situaciones de cada alumno y promover las relaciones entre los actores educativos. Además, es importante considerar que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, en donde es primordial potenciar su participación e imaginación dentro y fuera de las aulas de clases con el propósito de construir activamente su mente en el ámbito del conocimiento para considerar a esta mediación como un proceso.

Según Pérez (2012) define al término proceso como “secuencias ordenadas de actividades repetidas cuyo producto tiene valor intrínseco para su usuario o cliente” (p.49), es decir es un conjunto de fases que permiten que las personas interactúen entre sí, con el propósito de satisfacer las necesidades e intereses que se van presentar a lo largo de la vida. Para que un proceso se desarrolle de manera correcta y eficiente, es necesario que se lleve a cabo los distintos pasos de forma organizada y que exista una predisposición por parte de las personas que la conforman.

La RAE (2021) manifiesta que un proceso es la acción y efecto de continuar hacia adelante (transcurso del tiempo), además es una acepción que se puede dar de manera simple o artificial, mediante la sucesión de actos ordenados que llegan a un fin determinado. Por lo tanto, es necesario la actuación del docente como agente mediador, porque son los encargados de proporcionar una serie de actividades que estén encaminadas al correcto aprendizaje del infante. Otra definición más compleja del término proceso es que son varias acciones que se encuentran conectadas entre sí, al seguir un orden específico, en donde las entradas se modifican convirtiéndose en salidas (Guerra, 2019).

Entonces, la enseñanza es un proceso que requiere en primera instancia la preparación del docente, para lo cual es necesario tener una vocación y amor hacia su profesión, con el propósito de enseñar y educar a los niños en valores, ética, basándose en el respeto hacia las

demás personas. Además, un buen maestro no se define por el culminó de conocimientos que acumule, sino por sus acciones, la manera de organizar sus saberes y aprendizajes dándole sentido a la educación.

Antolí et al., (2011) manifiestan que la enseñanza es un proceso comunicativo, en el cual es fundamental la participación del estudiante como parte esencial en el proceso de aprendizaje, en la cual se encuentran relacionadas entre sí. Con lo mencionado anteriormente, se puede destacar que en la actualidad el rol docente ha sido considerado como una tarea bastante extensa que conlleva el conocimiento de diversos áreas y disciplinas, y no se limita solo a explicar las clases lo que genera muchas de las veces ciertos vacíos en el conocimiento que posee cada estudiante al provocar problemas a futuro. En esta misma línea, es importante establecer la función que cumple el niño en su aprendizaje de manera individual o cooperativa, por lo que ayuda a transformar el proceso de enseñanza y volverlo interactivo, bidireccional al considerar en la literatura a estos elementos interdependientes, por lo tanto, se va a describir en el siguiente apartado el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1.2.2 Proceso de enseñanza- aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje está en constante cambio dentro del desarrollo evolutivo de cada infante, al depender de las necesidades y las condiciones que presenten, por esta razón, es importante integrar este proceso en la formación del niño para fortalecer su personalidad. Bestard et al. (2012) señala que la enseñanza son acciones que le permiten al maestro ayudar al alumno a aprender, sin embargo, los resultados de este proceso, no siempre son los aprendizajes deseados, ya que estos son una sucesión de pasos que generan aspectos positivos o negativos en cuanto a las conductas, pensamientos, ideas y motivaciones.

La enseñanza y el aprendizaje son dos procesos distintos, pero estos se encuentran estrechamente vinculados, pues cada uno presenta objetivos distintos, pero al final cumplen con el mismo propósito que es fortalecer la educación. Según Vázquez (2014) la enseñanza es una acción intencional que es desarrollada por los maestros, con el propósito de que los alumnos obtengan conocimientos nuevos. Es por ello que los alumnos aprenden lo que los docentes les desean dar, el desafío será lograr que los estudiantes sean capaces de darle sentido a sus conocimientos para que estos puedan ser usados por sus propios fines y no solo para intenciones educativas.

De la misma forma, este proceso es considerado un fenómeno de comunicación intencional el cual se produce en un marco institucional y se generan estrategias que están encaminadas a producir el aprendizaje. Asimismo, la enseñanza es concebida como procesos que se encargan de proporcionar al párvulo, escenarios que sean útiles y adecuados para el crecimiento de sus capacidades de construcción de significados, a partir de las experiencias de aprendizaje.

Además, este proceso les permite a los alumnos desarrollar distintas capacidades y habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación puesto que le ayuda a generar nuevos conocimientos activos, por este motivo es esencial que dentro de este proceso el infante se encuentre motivado por los diferentes actores educativos, para fortalecer la interacción con el entorno que lo rodea (Delgado et al., 2019). Y de esta manera se sientan partícipes de todas las actividades que se realicen en la institución educativa, para propiciar su crecimiento ético, personal, social y espiritual para mejorar su rendimiento y desempeño en la vida cotidiana.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es estudiado por la didáctica, que se define según Gómez et al., (2016) como la instrucción, la exposición y la demostración de conocimientos con claridad proveniente del término griego *didasco*. Además, esta palabra está catalogada como una disciplina y un espacio donde se construyen los conocimientos, desde dos perspectivas la práctica y la teoría, las cuales están intercomunicadas, al ayudar en la formación de los niños dentro de este proceso (Antolí et al., 2011).

Según la RAE (2021) establece que la didáctica es el arte de enseñar, en donde es adecuado brindar buenas condiciones y aspectos para instruir. Por ende, los formadores dentro de su ámbito laboral deben ofrecer métodos y herramientas al momento de emplear sus conocimientos, al hacer que sus actividades sean espacios únicos de aprendizaje. Igualmente, Comenius en su *Didáctica Magna* señala que es un artificio esencial para enseñar a todas las personas, pues la misma debe ser placentera, tanto para el docente como para el estudiante, donde los aprendizajes desarrollen habilidades y destrezas, que generen conocimientos significativos (Abreu et al., 2017).

Por lo expuesto se puede señalar que el proceso de enseñanza-aprendizaje es diverso porque se encuentra basado en teorías y modelos didácticos, los cuales se analizarán y describirán a continuación:

Según Medina y Salvador (2009) clasifica a la didáctica en cuatro teorías: en primer lugar, la cognitivista la cual se basa en la incidencia y la personalidad de cada docente como una parte esencial en la enseñanza del alumno, asimismo es una acción intermedia y estimuladora de la caracterización de los aprendizajes, para desarrollar la capacidad del pensamiento crítico e integrador.

En segundo lugar, la teoría artística, en donde su principal objetivo es tener una visión hacia la realidad, en donde permita al maestro expresarse en sus múltiples facetas o situaciones ya que la enseñanza debe ser pensada desde:

- La *originalidad* por lo que el docente es considerado como un artista, quien se encarga de encontrar nuevos saberes y pensamientos para brindarle un sentido propio a la educación.
- La *irrepetibilidad* es un aspecto importante que no puede omitirse dentro de este proceso, por lo que cada persona es diferente en su pensamiento y manera de actuar en las situaciones que se le presenta en la cotidianidad de la vida.
- La *intuitiva* es un aspecto que caracteriza a la enseñanza como una realidad totalizadora, en donde profundiza el modo de captar y solucionar problemas.
- La *perseverancia* es un don que califica al docente, lo cual exige un compromiso para observar y analizar a las personas orientándolos en este proceso de mejora y en su desarrollo integral.
- La *sensibilidad y estética* hace referencia a la acción de enseñar mediante la práctica de los valores, puesto que en el mundo la educación ha dado un giro radical, por esta razón es necesario la sensibilidad y empatía de las personas con la sociedad.

En tercer lugar, se encuentra la teoría comprensiva que es entender y respetar las opiniones de los demás, esto se da cuando la práctica es flexible, existe una buena predisposición, se valora las actitudes y concepciones de cada docente. Por último, la teoría socio-comunicativa es un acto que comprende la práctica del profesorado como un ejercicio de entendimiento y las relaciones que se dan dentro del aula con los actores educativos, con

el objetivo que tanto los docentes como los alumnos desarrollen un aprendizaje profesional de manera autónoma y colaborativa.

Traverso (2013) destaca que dentro de la enseñanza existen modelos didácticos como:

- Los excluidores de la didáctica que se dividen en modelos *tradicional* en donde se presente dos vertientes una dirigida al desarrollo intelectual y otra a la formación técnica del alumno, donde los docentes no toman en cuenta las necesidades e interés de los niños, centrándose en la dominancia de sus saberes. Y en el modelo *humanista* está centrado en formar seres humanos que aporten con nuevas ideas para crear un ambiente armónico dentro de la sociedad, cabe destacar que es importante desarrollar los procesos sociales y cognitivos en los párvulos.
- Los transformadores de la didáctica o modelo *dialógico* en el cual se da respuesta a las prácticas homogeneizadoras de la didáctica humanista y tradicional, este espacio brinda la oportunidad no sólo a profesores sino a todas las personas en general, al permitir que se interrelacionen entre sí en cualquier contexto en donde se desenvuelvan. Además, esta forma parte de las prácticas formativas, especialmente dentro del ámbito de la diversidad de la inclusión educativa, pues es importante modificar los pensamientos segregadores de la sociedad, ya que cada uno tiene el derecho de opinar libremente sin ser excluido por sus diferencias.
- Es importante recalcar que conocer estas teorías y modelos didácticos es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la primera infancia, puesto que el rol que cumple cada uno de estos actores educativos son esenciales para proporcionar una correcta educación en todos los niveles y edades.

1.2.3 Proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial

La Educación Inicial es fundamental en la primera infancia, puesto que permite que los párvulos puedan desarrollarse de manera integral tanto en lo académico como en su vida cotidiana. Cabe recalcar que este nivel es una pieza esencial dentro del sistema educativo, por ello, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser tomado en cuenta desde los primeros años de vida (0 a 5 años de edad) ya que fortalece y potencia las habilidades motrices, sociales, cognitivas y emocionales del niño para mejorar su desempeño. De la misma manera, el Estado será el encargado de garantizar una educación de calidad, para todos los infantes de las diferentes edades, el cual tendrá un rol compartido con los padres de familias, con el propósito de formar personas con criterio propio, autónomos e independientes (Santi-León, 2019).

Así como lo menciona Pitluk (2006) este nivel es conocido como el primer eslabón de la educación escolarizada, donde la enseñanza está conformada por lo social y la socialización, las diversas áreas de conocimiento, los aspectos actitudinales y procedimentales, en cuanto a lo afectivo y lúdico.

Además, la autora recalca que el Nivel Inicial está enfocado en dos ciclos: en primer lugar, el Jardín Maternal se crea en una función asistencial que trae consigo problemas en cuanto a su inclusión de manera formal al sistema educativo. Este nivel está asignado para los párvulos de 45 días hasta los 3 años, donde la educación se realiza con el apoyo de los actores de la institución y los padres de familia. En segundo lugar, el Jardín de Infantes surge con un carácter educativo basado en la socialización y el juego, que está dirigido para niños de 4 a 6 años.

Con lo mencionado anteriormente se puede decir que la Educación Inicial en el Ecuador se encuentra también dividida por subniveles, como se describió anteriormente.

Estos dos subniveles son importantes porque los procesos de aprendizajes son más integradores, mientras que en los otros niveles superiores se consolidan estos saberes.

El MINEDUC (2014b) pone en manifiesto a todos los educadores y actores educativos un currículo flexible e integrador el cual permita guiar los procesos de enseñanza- aprendizaje de su alumnado, por ende, los mismos son considerados actores principales en este proceso. Por otro lado, el rol del docente es importante en estos primeros procesos de enseñanza, puesto que en esta etapa los niños están aptos para aprender y adquirir nuevos aprendizajes, donde el maestro será quien mediará sus conocimientos a sus alumnos al seguir un adecuado plan ya establecido.

1.2.3.1 Importancia y características del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de Educación Inicial. El proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) es fundamental desarrollarlo desde las primeras etapas de la educación, primeramente, es necesario conocer los conocimientos ya adquiridos de los alumnos, para de esta forma continuar con la enseñanza y hacer que estos aprendizajes sean significativos. Además, es esencial que el maestro sepa desde cuándo y cómo compartir los nuevos conocimientos, con el fin de ayudar y fortalecer los mismos, ya que de esta manera se proporcionará una educación de calidad, adecuada a la edad y nivel que se encuentra el infante (Vera, 2020).

En la misma línea, se debe tomar en cuenta la capacidad de los educadores para enseñar, y la predisposición que tenga el niño para aprender, pues este proceso permitirá que el mismo desarrolle destrezas y habilidades al comprender y transformar el entorno que le rodea para mejorar su calidad de vida (Medina, 2015). Por lo tanto, es importante considerar que los procesos de enseñanza se llevan a cabo en diferentes contextos, dentro y fuera de la comunidad

educativa, por esta razón el infante está inmerso en un mundo de información, siempre y cuando ésta se imparta de manera correcta ayudará a enriquecer su formación futura.

Este proceso reconoce como el principal protagonista al niño y al docente como un mediador el cual facilita los aprendizajes. Asimismo, los infantes son quienes deben poner de su parte para construir un pensamiento crítico, a partir de la lectura, los juegos, y las experiencias que obtenga a través de las diferentes situaciones que ocurran en su espacio.

Cabe recalcar que es aquí donde los mismos expresan sus pensamientos, ideas y opiniones con las demás personas que conforman su núcleo (Abreu et al, 2018).

Infante y Miranda (2017) mediante la recopilación de varios autores concluyen que el PEA posee múltiples características las cuales se va a describir a continuación:

- Este proceso es de carácter comunicativo porque existe una estrecha relación entre los alumnos y profesores al fortalecer las diferentes capacidades, habilidades y cualidades.
- Además, el PEA tiene dos aspectos importantes: *integral e intencional* donde los seres humanos se idealizan para alcanzar lo que se proponen y el *formativo* se refiere a que se debe educar a los niños en valores, para generar en ellos un pensamiento crítico al momento de resolver problemas al dar soluciones a la sociedad.
- También se divide en dos procesos: el *planificado* donde el maestro como agente mediador, es el encargado de realizar evaluaciones a los infantes al inicio, en el proceso y al final del año escolar, con la finalidad de cumplir con las metas propuestas.
- Mientras que, en el *contextualizado* se consideran los aprendizajes alcanzados, las falencias y las potencialidades, para afrontar la imposición del medio que lo rodea.
- Posee una ideología dialéctica, en donde se busca siempre la verdad mediante el diálogo para evitar y eliminar las contradicciones que se pueden dar entre lo teórico y lo práctico.

1.2.3.2 Estrategias didácticas específicas del nivel de Educación Inicial. Son recursos que apoyan al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al momento de realizar sus planificaciones y al ponerlas en práctica, puesto que estas herramientas permiten que los alumnos estén motivados, activos y participativos. Según Delgado et al., (2018) la estrategia didáctica es la manera de ejecutar un proceso que proporciona una guía de cómo se debe realizar las acciones para alcanzar los objetivos, pues dentro del ámbito escolar, esta es comprendida como un método para encaminar los aprendizajes.

En la misma línea, existen dos tipos de estrategias que están enfocadas en cumplir con los propósitos establecidos: en primer lugar, las *estrategias didácticas de enseñanza* son generadas por el docente para promover aprendizajes significativos y la participación de los estudiantes. En segundo lugar, *las estrategias didácticas de aprendizaje* se basan en que el alumno aprenda, comprenda, reconozca y organice la información y los conocimientos obtenidos (Flores et al., 2017). Es importante que los actores educativos se encuentren en constante actualización, al innovar sus estrategias lo cual favorezcan en las diferentes actividades que realizan en las aulas de clases.

Según Casasola (2020) las estrategias didácticas son esenciales, ya que permiten realizar cambios educativos en donde se mejore la enseñanza por parte de los docentes y los aprendizajes en los alumnos; en otras palabras, son procesos de investigación y búsqueda de soluciones en el aula, que siguen tres pasos: la planeación, implementación y evaluación.

Por esta razón, es importante crear e innovar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el nivel de Educación Inicial, ya que proporcionan momentos, ambientes, interacciones y experiencias enriquecedoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la primera infancia. Asimismo, estas estrategias deben ser flexibles e intencionadas, pues lo que se

pretende con ellas es poder fortalecer las distintas áreas de trabajo plasmadas dentro del Currículo.

En la actualidad, existen una variedad de estrategias didácticas que pueden ser aplicadas e implementadas en las aulas de clases como recursos que ayuden a fortalecer y mejorar los aprendizajes de los infantes, a continuación, se describirán algunas de ellas:

Espacios o ambientes de aprendizaje

Los espacios o ambientes conllevan diversos conjuntos de factores tanto internos como externos que inciden en la interacción de los seres humanos en el ámbito educativo, de la misma forma, dentro de ellos se desarrollan diversas actividades de aprendizaje. Cabe recalcar que los espacios en la actualidad ya no son considerados sólo medios físicos, sino también se toman en cuenta el contacto con las TICs, en donde se desarrolla una interacción más autónoma e individualizada del estudiante. Según Corredor y Cruz (2020) estos medios deben adaptarse a las necesidades de los párvulos, donde se respete cada una de las características propias de cada ser. Asimismo, es importante la participación de todos los actores y componentes educativos, para que este espacio sea considerado activo y enriquecedor.

Vale destacar que es necesario tomar en cuenta algunas características que deben tener los ambientes de aprendizaje, entre ellos se encuentran los siguientes:

- Deben poseer condiciones necesarias para que se desarrollen las relaciones sociales, en donde las actividades o tareas que se realicen sean dinámicas y flexibles.
- Todos estos medios deben presentar una intención didáctica, lo cual ayuda a facilitar y promover aprendizajes significativos.

- Estos ambientes deben ser creados desde un enfoque de derechos, en la que se tome en cuenta las adaptaciones y ajustes que se deben realizar para garantizar una educación de calidad y calidez.
- Los espacios deben ser creados en lugares amplios, seguros, limpios los cuales tengan una buena iluminación, y estén adecuados con materiales didácticos acordes a la edad, para facilitar una mejor interacción entre los alumnos y el docente, en donde se proporcione un acceso libre a estos ambientes.
- Según la nueva realidad educativa es necesario crear ambientes de aprendizaje dentro de los hogares, en los cuales los párvulos puedan desarrollarse de manera independiente, al hacer uso de las aplicaciones o herramientas que existen en la web.

Multitarea

La multitarea es la realización de varias actividades a la vez, en donde los niños pueden participar en pequeños grupos y que tiene un propósito establecido, que permite al infante aprender de diversas maneras y acoplarse a los ritmos que posee cada uno. Es decir, que esta modalidad organiza la enseñanza al dar la posibilidad de mostrar diferentes escenarios al mismo tiempo, según las necesidades e intereses de los niños permitiéndoles elegir y trabajar cooperativamente, donde se respete el tiempo establecido (Harf et al., 2019).

En la misma línea, la multitarea es esencial en la primera infancia porque es un gran apoyo para los docentes, puesto que ayuda a ordenar de mejor manera sus actividades.

Además, esta estrategia favorece en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los párvulos, al fomentar su autonomía, realizar trabajos colaborativos en grupos reducidos, en el cual se respete su proceso de aprendizaje para crear una educación integral. Igualmente, la multitarea está dividida en dos:

- La Educación Maternal está conformada por niños de 0 a 3 años de edad en donde se realizan actividades de la vida cotidiana como, por ejemplo: la alimentación, la higiene personal, el juego, la hora del sueño, etc., estas pueden ser desarrolladas de manera individual, grupal y con el acompañamiento de la educadora.
- El Jardín de infantes está constituido por párvulos de 3 a 6 años en el cual se llevan a cabo algunas actividades como: el juego por rincones (arte, música, lectura, juegos tranquilos, etc.) y los talleres de ciencias y matemáticas (Malajovich et al., 2015).

Por otro lado, es importante que el docente pueda organizar los distintos rincones y talleres tanto en el aula como en los espacios virtuales para que de esta manera todos los infantes puedan acceder a estos sin ningún problema y que estén disponibles para ellos al tener en cuenta que cada uno es diferente y aprende a su propio ritmo.

Juego como eje central del aprendizaje, juego de roles

El juego es una de las actividades más importantes que los niños realizan desde su nacimiento, ayudándoles a descubrir el entorno que los rodea mediante la comunicación e interacción con las demás personas, además el juego presenta una experiencia de libertad, de amor, entrega y de transformación. Carrión (2020) señala que el juego es la labor fundamental del infante, pues a través de éste puede estimularse y alcanzar un mayor desarrollo en las distintas áreas como la cognitiva, psicomotriz y emocional. De la misma forma, es el lenguaje principal de los párvulos, permitiéndoles expresar sus sentimientos y emociones.

Dentro de esta acción, se puede destacar el juego de roles el cual es una estrategia que posibilita que los infantes realicen o representen algún papel dentro de una situación ya sea real o imaginaria. Asimismo, es una manera para que los docentes puedan llevar una realidad externa

hacia las aulas de clases, ya que ayudará al niño a resolver problemas que se le presenten en la cotidianidad de su vida; al tener libertad de actuar y tomar decisiones (Cobo y Valdivia, 2017)

Dentro de las instituciones educativas se deben aplicar distintas estrategias con la finalidad de que los alumnos fortalezcan su convivencia, por esta razón es primordial ejecutar el juego de roles en donde los niños sigan reglas al cumplir con un objetivo propuesto, además, la ventaja de este es que lo pueden realizar con la total libertad para pensar, analizar y determinar la mejor opción.

Animación a la lectura

En la actualidad la lectura ha sido considerada como un relleno más no cómo un método de ayuda en el desarrollo del infante, pues algunas instituciones educativas fomentan ese amor hacia la misma, por lo que en muchos casos solo es tomada en cuenta al momento de realizar programas para cumplir con lo establecido en las planificaciones curriculares. Por lo tanto, es importante que los actores educativos proporcionen espacios donde los niños puedan realizar prelecturas de libros donde se hablen de temas de interés en la sociedad. Para incentivar al alumno a leer no por obligación si no como una actividad placentera que le ayudará adquirir nuevos conocimientos y aumentar su vocabulario.

La animación a la prelectura es esencial que se de desde los primeros años de vida, porque en esta etapa los niños están aptos para aprender y extraer todos los saberes que poseen estos libros. Además, se debe estimular a los bebés desde que están en el vientre de su madre, ya que de esta manera se les enseñará desde pequeños buenos hábitos lectores para su formación. Según MINEDUC (2014c) la animación de la lectura es un espacio de entretenimiento y aprendizaje, pues el contacto directo con los cuentos los infantes desarrollan habilidades tales como la imaginación, creatividad, lenguaje, valores, entre otras. Por esta razón, es primordial

que en Educación Inicial se creen lugares o momentos donde se brinde la oportunidad a los niños de leer un libro de forma individual o grupal.

Cabe destacar que el papel que cumplen los docentes como mediadores lectores es fundamental porque ellos serán quienes motiven a los niños, a sentir la satisfacción de leer y conocer la magia que tienen los libros, cuentos y fábulas infantiles, gracias a ello los mismos pueden experimentar un mundo nuevo a través de la emoción y las palabras. Es por ello que el adulto que esté a cargo de los infantes debe facilitar y proveer el acceso a los libros en donde se cree un clima favorecedor, pues ellos ayudarán a los mismos a encontrar el verdadero significado de la lectura. El animador debe tener bases y saber de qué la literatura es clave para el desarrollo de los estudiantes, ya que primeramente tienen que valorar la lectura, el proceso que conlleva un lector y la educación (Martínez, 2012).

Los maestros serán quienes fomenten el gusto por la prelectura a través de estrategias adecuadas, en donde se busque libros que sean interesantes y aptos para la edad de cada uno de los niños; un aspecto importante es que el adulto que sepan de qué trata el cuento y al momento de leerlo lo haga de manera divertida, tenga una buena vocalización y entonación para así llamar la atención de los párvulos.

Conocer la naturaleza

Es importante que se desenvuelvan en entornos abiertos, donde el niño conozca la naturaleza, para aprender el desarrollo de habilidades tanto cognitivas, emocionales y físicas. Según Torres et al., (2016) los niños y niñas en la actualidad se encuentran alejados del medio ambiente, concentrándose solo en los rincones que se ubican dentro de las aulas de clases, por esta razón es necesario que los docentes creen espacios y estrategias en donde los párvulos tengan un acercamiento con los recursos que se obtienen de su medio.

Por otro lado, esta estrategia se encuentra vigente dentro del Currículo de Educación Inicial, pero es fundamental que se le de la importancia que se merece, al propiciar más prácticas pedagógicas experimentales y en las que se use las TICs, en distintos entornos como parques, museos, teatros, zoológicos, entre otros, puesto que estos espacios incluyen la diversidad cultural en donde se acerque al niño hacia una realidad más lejana.

Talleres

Los talleres son espacios donde los niños y niñas pueden reunirse para realizar diversas actividades según sus intereses, pues esto le permite fortalecer más su creatividad y hacer volar su imaginación. La RAE (2021) define que el taller es lugar en donde todas las personas pueden hacer diferentes obras con sus manos, también es un grupo de ayudantes con un maestro que forman parte de una institución de artes o de ciencias. Es decir que los talleres son estrategias que ayudan a los niños a aprender de diversas formas y dinámicamente. De la misma manera, los docentes deben tener en cuenta que los talleres sean organizados en donde se establezcan tiempos tanto para actividades grupales como individuales y con materiales adecuados para los infantes donde se respete los ritmos de aprendizaje de cada uno.

Castillo (2014) manifiesta que “el taller se refiere a un aula específica dedicada a unas actividades concretas donde los alumnos se dirigen, periódicamente o no, turnándose con el resto de los grupos” (p. 40). También son entendidos como la manera de ordenar cada ambiente fuera o dentro del aula, pero para que esto se realizan se deben establecer espacios para cada uno. Sin embargo, en muchas instituciones no se implementan talleres por el mismo hecho que no hay lugares para adecuarlos.

Jaume et al., 2014 citando a Freinet señala que fue uno de los primeros que creó el taller en la escuela donde vio la necesidad de que los infantes tienen que conocer, experimentar,

manipular, crear y expresarse libremente. En cada taller propuso y dotó varios materiales como: plástico con diferentes texturas, naturaleza (agua, tierra, madera, etc.), para cortar, tejer y otros recursos que se pueden encontrar en la vida cotidiana. Por esta razón, en Educación Inicial es esencial que se implementen talleres que apoyen y ayuden a los niños a desarrollar sus habilidades, destrezas, autonomía, motivación, socialización para trabajar colaborativamente al descubrir el entorno que lo rodea. Dentro de las aulas se pueden realizar talleres de lógico matemático, arte, ciencias, animación a la lectura, pintura, expresión corporal, construcción, entre otros.

Por consiguiente, los talleres como estrategias sirven para estimular las capacidades y disposición de los alumnos para apropiarse de sus propios aprendizajes, en la cual esto es una vía adecuada para formar hábitos enseñándoles a aprender mediante el descubrimiento y la observación (Penso, 2015). Con lo mencionado anteriormente, los infantes mientras manipulan, experimentan y tocan todos los materiales que tienen, podrán obtener conocimientos nuevos y retener información, ya que mediante el juego ellos aprenden mejor.

Expresión artística y corporalidad (danza y música).

Es indispensable educar desde el punto de vista artístico, en donde se tome en cuenta los diferentes elementos que conforman el medio ambiente, mediante la expresión artística se permite la construcción de competencias que ayuden a los infantes a fortalecer su autonomía, creatividad, imaginación y trabajo en equipo. Según Castro y Lacayo (2012) mediante la educación artística se posibilita el desarrollo tanto afectivo, social, cognitivo y personal de los niños, lo cual promueve la inclusión para que se de un ambiente de convivencia armónica.

En cuanto a la expresión corporal es tomar conciencia de su propio esquema al utilizar el cuerpo con la finalidad de poder transmitir sensaciones, ideas y sentimientos, también esta

estrategia es una disciplina en la cual interviene el lenguaje y se caracteriza por la ausencia de patrones ya elaborados. De la misma manera, la expresión artística es una herramienta que fortalece el desarrollo físico, intelectual, emocional en los seres humanos, por esta razón es primordial saber manejar adecuadamente para organizar conocimientos nuevos e innovadores en las aulas de clases.

Dentro de estas estrategias se pueden encontrar algunas disciplinas que potencian las diferentes capacidades es lo niños como es la danza, la música, la pintura y el teatro las cuales se van a describir a continuación:

La educación desde la danza, permite concientizar a los párvulos a cualquier edad, por ello es necesario crear espacios amigables, donde se imparta la danza como un método de aprendizaje. Asimismo, esta permite que los infantes fortalezcan sus conocimientos en las distintas disciplinas, con el objetivo de aumentar destrezas y habilidades en la expresión, en la corporalidad y lo estético. Según Ávila y Veytia (2019) la danza es entendida como un movimiento, que se práctica desde el alma, los sentimientos y la esencia propia de cada ser. Además, es concebida como el lenguaje corporal el cual está formado por otras áreas del conocimiento, las cuales ofrecen nuevas oportunidades de aprendizajes más efectivos.

Por otra parte, la música origina un sinnúmero de sentimientos y emociones en las personas, por lo que se considera una herramienta muy importante en el aprendizaje de los infantes, dado que esta permite comprender y expresar lo que sienten al escuchar cualquier tipo de música. Es por ello, que gracias a esta se produce un desarrollo mental en los párvulos al momento de escuchar las estructuras armónicas que evocaran en ellos experiencias placenteras, melancólicas o alegres. Según Cabrera (2013) la música no solo se produce al tocar o entonar algún instrumento musical, sino que también puede ser generada por la voz, la utilización del

cuerpo para producir sonidos; o según la intención con la que se requiera expresar. De la misma manera, mediante esta estrategia los niños aprenden de forma divertida y enriquecedora al expresar sus sentimientos y emociones en cualquier situación que se le presente en la vida escolar.

Desarrollo del Pensamiento (Lógico Matemático)

El desarrollo del pensamiento es la capacidad propia del ser humano, el cual se da de manera progresiva con la experiencia y conocimientos que enriquezcan al mismo. En cuanto a los infantes el pensamiento está ligado a la parte práctica, pues es primordial el contacto que tenga el párvulo con los distintos objetos, materiales didácticos y recursos o herramientas virtuales que se encuentren en su entorno, ya que estos favorecen en su desarrollo del pensamiento crítico. Según Tamayo et al., (2015) manifiesta que el pensamiento crítico es una situación que exige una serie de destrezas o aptitudes que fomenten la toma de decisiones con el objetivo de actuar ante las mismas.

Por otro lado, Ito (2019) señala que el desarrollo del pensamiento crítico es un propósito educativo indispensable para la formación de los infantes, sin embargo, es preocupante porque en los centros escolares no se pone en práctica, ni tampoco en el Currículo de Educación Inicial se proponen estrategias que fortalezcan el pensamiento crítico de los alumnos. Es por ello que los docentes deben implementar en sus planificaciones actividades innovadoras e interesantes que ayuden a los niños a aprender de manera autónoma, dejándoles que ellos tomen sus propias decisiones y no imponer nuestras opiniones.

Para poder potenciar el ámbito del pensamiento lógico matemáticas, es importante utilizar estrategias en donde los niños puedan resolver problemas cotidianos, de manera satisfactoria sin la presencia de una persona adulta. Además, este tipo de acciones permiten que

los mismos puedan razonar, analizar y juzgar todo tipo de situación que se les presenten. Asimismo, hay que considerar el juego como recurso que ayude en el desarrollo crítico, el cual los infantes realicen problemas matemáticos, resolver acertijos, adivinanzas, retos entre otras actividades con la finalidad de estimular el pensamiento lógico.

1.2.3.3 Currículo de Educación Inicial. El Ministerio de Educación (2014) menciona que este documento está estructurado en función a los ejes de desarrollo y aprendizaje que se definen como agrupaciones de contenidos amplios, que se relaciona con las áreas cognitivas, sociales, psicomotrices, físicas y afectivas de desarrollo evolutivo de los niños y que estas se subdividen de acuerdo a las edades en ámbitos más concretos, de los cuales se van a desprender los objetivos del subnivel, de aprendizaje y las destrezas de Educación Inicial.

A continuación, se describirán brevemente los ámbitos de desarrollo y aprendizaje pertenecientes al subnivel II:

- *Identidad y autonomía:* es este ámbito se establecen aspectos relacionados con el proceso de construcción de la autoimagen y la apreciación cultural que permiten realizar tareas de manera independiente, autónoma, sin necesidad de requerir la supervisión de una persona adulta, que contribuya así en sus valores (respeto, confianza y empatía). Además, ayuda a que los infantes desarrollen su sentido de pertenencia, identificándose como un individuo con capacidades, habilidades distintas, y como parte esencial de su núcleo familiar y escolar.
- *Convivencia:* En esta área se toman en cuenta aspectos como la relación del niño con las demás personas, dentro y fuera de su entorno familiar y educativo, por lo cual es necesario que estos aprendizajes sean impartidos mediante normas de organización social, con el fin

de promover actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y cumplimiento de sus obligaciones.

- *Relaciones con el medio natural y cultural:* este ámbito se refiere a la interacción del niño con el medio ambiente, mediante la exploración, manipulación de fenómenos que permitan el desarrollo de sus intereses en cuanto al cuidado, respeto y defensa de la naturaleza y diversidad cultural en la que se encuentra.
- *Relaciones lógico/matemáticas:* dentro de esta área los niños deben adquirir conceptos básicos de forma, textura, tamaño, cantidad, espacio, tiempo y color, a través de la correlación con los objetos que se visualizan dentro su medio, puesto que les ayudará a adquirir experiencias y aprendizajes para la resolución de problemas.
- *Comprensión y expresión del lenguaje:* en este ámbito se fortalece el lenguaje de los infantes, como componente esencial para la comunicación correcta, que le ayude a expresar sus ideas, pensamientos, sensaciones y emociones a través de símbolos verbales y no verbales. También, permite dar soporte para la lectura y escritura futura, que contribuya a que los párvulos tengan una buena pronunciación del habla, ya que esta es una etapa importante para la adquisición de conocimiento, creatividad, curiosidad e imaginación.
- *Expresión artística:* en cambio esta área se basa en orientar y expresar los sentimientos, emociones y experiencias mediante diversas actividades artísticas como la música, la plástica, el teatro y lo visual. Igualmente, la misma desarrolla la creatividad mediante la sensación y percepción, a través de la utilización de varios recursos didácticos, los cuales respeten los distintos ritmos de aprendizaje.
- *Expresión corporal y motricidad:* este ámbito propone desarrollar habilidades motrices, expresivas y creativas, por medio del manejo de las funciones y movimientos de su propio

cuerpo. Además, mediante la ejecución de varias actividades el infante logrará desarrollar el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, lateralidad, etc (Ministerios de Educación, 2014).

Con lo mencionado en cada uno de los apartados del presente capítulo se puede recalcar la importancia de la enseñanza dentro de los procesos educativos, en donde se destaca el rol que cumple el docente como guía y facilitador del aprendizaje. Adicionalmente, la Educación Inicial ha evolucionado desde siglos pasados hasta la actualidad, al ser considerada como parte esencial durante los primeros años de vida. Por lo cual, este es un nivel necesario para desarrollar las diferentes habilidades, capacidades y destrezas de los niños, mediante los lineamientos que proponen tanto diversos autores como el Currículo de Educación Inicial que este es flexible y está en constante modificación y de la mano con la normativa legal. Es por ello que se debe dar énfasis en estas primeras etapas, puesto que los infantes están en continuo aprendizaje y reciben todo lo que se encuentra en su contexto.

De la misma manera, el proceso de enseñanza en la Educación Inicial requiere el involucramiento de todos los actores educativos, especialmente la participación del infante como miembro central de la educación. Por consiguiente, este proceso es considerado como intencional, que permite que los docentes impartan los contenidos y que los estudiantes los interioricen para generar conocimientos significativos. Por esta razón, es esencial que los maestros estén en constante formación en el cual innoven sus estrategias didácticas, pues estas son recursos indispensables que ayudan a fortalecer la imaginación, creatividad, autonomía, pensamiento crítico, la concentración, aumenta de vocabulario, entre otras, adaptándolas al contexto y a las circunstancias en las que se encuentran inmersas para la mejora de la interacción y comunicación entre los docentes y alumnos.

Capítulo II

Herramientas tecnológicas en la modalidad virtual de Educación Inicial II

El presente capítulo tiene como finalidad describir el uso de las herramientas tecnológicas en Educación Inicial II, basado en la revisión bibliográfica, en donde se dará a conocer aspectos fundamentales. En primer lugar, su definición, importancia, clasificación, características, ventajas y desventajas, su uso y aplicación en la Educación. En segundo lugar, se describirán conceptos sobre las modalidades educativas, los tipos e implicaciones que trajo consigo la pandemia dentro de la Educación Inicial que afectó en gran medida al desarrollo y aprendizaje de los niños.

2.1 Herramientas tecnológicas

La tecnología se reconoce como una manifestación creada por el hombre, básicamente ésta hace uso del conocimiento científico para ayudar a la resolución de problemas y la ejecución de actividades que posibilitan ir de una realidad presente a una deseada. El término tecnología hace referencia al estudio de las técnicas, los procesos y los productos avanzados y es considerado como un proceso que optimiza el manejo de los componentes esenciales dentro de los trabajos. Cevallos et al., (2020) manifiestan que la tecnología proviene etimológicamente de las palabras “techné” que significa conocimiento, técnica y “logos” que equivale a tratado. Dicha expresión es el resultado de una acción o actividad realizada en un mayor nivel de complejidad por su íntima relación con el conocimiento teórico.

Esta palabra se utiliza desde los años 90, para nombrar a un grupo de aparatos que surgieron en la época de la revolución industrial, la cual se dividió en tres etapas fundamentales. La primera era considerada como la etapa técnica que comprende desde la historia de la creación de la máquina de vapor en el siglo XVIII, y se destaca por la utilización de técnicas intuitivas en la que su principal materia prima fue la madera. La siguiente etapa es la era empírica, que se desarrolla a

finales en el siglo XVIII y se expandió a principios del siglo XX, aquí se destacó la realización de nuevas máquinas que aportaron a la economía global tanto en el ámbito industrial, cultural y tecnológico. Finalmente, en la época contemporánea, desde el siglo XX, se fortaleció el lazo entre la ciencia y la tecnología; para dar lugar a lo que se denominaba la electrónica y a la invención de aparatos tecnológicos que dan paso a la denominada era de las tecnologías de información y comunicación (TIC).

Con base a lo expuesto anteriormente, es fundamental destacar que las TIC se desarrollan a partir de avances científicos que son producidos, desde el ámbito informático y de las telecomunicaciones. De la misma forma, es una agrupación de tecnologías, que ayudan a tener una entrada más favorable al campo de la comunicación de la información, la cual es presentada de diversas maneras, mediante textos, códigos, imágenes, sonidos, entre otros (Ayala y Gonzales, 2015).

Igualmente, se puede establecer que dentro de las TIC existe una variedad de herramientas, aplicaciones, plataformas que permiten desarrollar actividades de una forma ágil y oportuna, además, brindan la facilidad de comunicación entre las distintas personas dentro de una sociedad (Parra et al., 2020). Por este motivo, son indispensables en la vida cotidiana de todos los seres humanos, porque ayuda positivamente en el desarrollo de las diferentes áreas del conocimiento, al procurar que estos puedan desenvolverse y formarse de manera integral.

Según Díaz (2013) las TIC comenzaron con la llamada sociedad de la información donde se dio un cambio definitivo de la actividad social, cultural y económica. Es decir que, la misma iba más allá de lo que denominaba un lenguaje oral el cual es usado para la comunicación entre personas.

Con relación al crecimiento y desarrollo de las TIC, estas dependen básicamente del internet, que según la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2021) se define como una red informática global, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación entre personas a nivel global. Asimismo, dentro de las mismas existen un sin número de servicios electrónicos, con base en el uso de distintas plataformas y herramientas digitales existentes en la web.

Hernández y Domich (2021) manifiestan que las herramientas digitales son medios que regularmente son programas intangibles (software) que posibilitan la comunicación entre el ordenador y el usuario, los mismos que funcionan en otros dispositivos llamados tangibles (hardware) permite la manipulación de las diferentes partes físicas del computador, para facilitar a las personas acceder a la información de manera ágil.

Las herramientas digitales tienen el objetivo de satisfacer actividades laborales, académicas y de ocio, por ello existen diferentes tipos como las del uso gratuito y las que necesitan una licencia para poder acceder a todos los servicios que poseen dichas herramientas (Bringas, 2021). Es decir, que éstas permitirán que los beneficiarios que las utilicen, puedan sentirse cómodos al trabajar y realizar cualquier tipo de tareas, gracias la extensa gama de recursos que existen en la web. Por lo tanto, es indispensable que el usuario sepa dar un manejo correcto de estos recursos en los diferentes contextos para así favorecer el desempeño y desenvolvimiento de los seres humanos. A continuación, se describen algunas de estas herramientas.

Según González (2014) los *programas computacionales* son un conjunto de instrucciones que se expresan mediante un lenguaje de programación, de códigos, que tienen una finalidad, hacer que una máquina lleve a cabo una serie de tareas o un servicio específico. Es importante que las mismas cumplan con un amplio proceso creativo, que va desde un análisis respectivo hasta la

interpretación a lo que se quiere llegar o solucionar; al ser fundamentales para que las personas se mantengan en constante comunicación, puedan interactuar y coadyuvar al desarrollo de la sociedad tecnológica.

Las *aplicaciones digitales* son herramientas en donde las personas pueden acceder mediante la utilización de un navegador al usar una red ya sea el internet (Valarezo et al., 2018). Son programas informáticos que necesitan ser instalados en cualquier dispositivo móvil, portátil, de escritorio entre otros, con la finalidad de facilitar las distintas actividades que se realizan en la cotidianidad de la vida. Además, dentro de las mismas se encuentran una infinidad de opciones disponibles que permiten que la búsqueda en la web sea más fácil e interactiva entre los usuarios.

Por otro lado, es importante mencionar que las *aplicaciones móviles (app)* son software que pueden ser descargados e instalados por las personas en sus dispositivos portátiles. Es así que estas presentan funciones y contenidos que son usados mediante la web y adaptados según el tamaño de la pantalla y la funcionalidad del dispositivo (Muñoz et al., 2020). En otras palabras, estas aplicaciones pueden ser utilizadas en cualquier ámbito donde los seres humanos interactúen, y así ayudan a la innovación de actividades en sectores como la industria, el mercado de negocios al hacer posible la producción de nuevos servicios de una manera más atractiva y rápida.

Las *plataformas virtuales*, se refieren a programas de software de enfocados claramente al internet, al ayudar a desarrollar los conocimientos personales y grupales en donde se mejore la comunicación con los demás. También, éstas se aplican para crear y diseñar cursos o materiales en la web a nivel internacional (De la Cruz et al., 2020).

En cambio, los *juegos en línea* son recursos interactivos muy populares en todo el mundo, puesto que permiten que los individuos se diviertan al momento de estar en contacto con estos. Según Rojas (2011) los juegos en la red son adaptaciones más actualizadas que los videojuegos,

en el cual ya no se trata de retar al ordenador si no competir con otras personas en tiempo real. De la misma manera, este tipo de juegos han sido vistos como una forma de entretenerse en sus tiempos de ocio, donde brinden la oportunidad de generar contenidos novedosos y agradables para todas las niñas, niños, jóvenes y adultos, donde no se tiene un límite de edad ya que es adaptable para todos quienes estén interesado en estos juegos.

Finalmente, el internet está compuesto por los *sitios web* que son estructuras de información creadas por la aplicación de tecnologías que tienen dos elementos fundamentales que son las acciones de los sujetos y contenidos, aquí se presentan conjuntos de prestaciones en donde los usuarios que visitan estos sitios web pueden hacer uso y satisfacer las necesidades (Alonso, 2008). También, son uniones de páginas donde se pueden crear, elaborar y compartir información de temas de su interés desde varios lugares del mundo, al permitir que todos tengan acceso directo a ésta.

2.1.1 Herramientas tecnológicas en Educación

El uso de las TIC es un completo reto dentro del sistema educativo, ya que es fundamental considerarlas como objetos pedagógicos que contribuyen a la mensuración del proceso de aprendizaje. En la actualidad, hablar de las herramientas tecnológicas se ha convertido en un tema relevante para la sociedad, puesto que se las cataloga como un apoyo fundamental para la educación, más ahora en la nueva era de la modalidad digital en la que se imparta los saberes. Asimismo, al realizar una lectura de distintos conceptos de autores se puede definir que este conjunto de herramientas son soportes y canales sujetados por las tecnologías que pueden convertirse en recursos para el aula (Sánchez y Coral, 2014).

Es así que, Cascales et al, (2017) manifiestan que las tecnologías se han transformado en un recurso didáctico esencial y efectivo en el uso de la información con un propósito educativo.

Además, han conseguido ser parte fundamental dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, por eso hoy en día se necesita que se realicen cambios en los centros educativos, en cuanto a las formas de dar las clases y los materiales que se usen para implementar las diversas herramientas que existen, y de esta manera se puedan generar aprendizajes significativos.

Es importante destacar al estudiante como coprotagonista del proceso de aprendizaje al utilizar las TICs, por ello las características que presentan las herramientas tecnológicas deben permitir aumentar la motivación del infante por aprender, comprender, manejar y conocer cada una de ellas.

Cacheiro (2018) citado en la recopilación realizada por Cabero concluye las herramientas tecnológicas se caracterizan por:

- La interactividad que hace referencia a la estrecha relación que existe entre el ser humano y la computadora, que permita un desarrollo óptimo dentro del contexto educativo.
- La inmaterialidad que es el almacenamiento de la información en dispositivos tecnológicos, además puede ser utilizada de manera transparente y rápida en cualquier contexto ya sea cercano o lejano.
- La instantaneidad que es la ruptura de las barreras tanto espaciales como temporales, al acceder a la información desde cualquier parte del mundo, sin necesidad de estar en la fuente de origen.
- La interconexión que es la unión de varias redes tecnológías que hacen posible obtener nuevas fuentes de conocimientos para generar una mejor comunicación y accesibilidad a la información.

- La innovación que es una de las características más importantes dentro del campo tecnológico, puesto que hoy en día es fundamental la actualización constante de ideas y saberes, con el fin de mejorar de cierta manera los procesos educativos.
- Por ser utilizada las 24 horas del día por todas las personas en los diferentes ámbitos de la sociedad, al ser la más aplicada en espacios sociales, políticos, culturales, educativos y recreativos.
- Para apoyar en la formación de los individuos, al tener un mayor acceso a estos recursos sin importar sus condiciones ya sean sociales, económicas y culturales.

En cuanto a lo señalado anteriormente, se puede decir que las herramientas tecnológicas presentan una gama extensa de características que proporcionan beneficios importantes a la sociedad, en especial en el campo educativo para facilitar una mejor comunicación entre docentes y alumnos.

Por otro lado, dentro de las herramientas digitales se puede destacar la importancia de las plataformas educativas ya que son esenciales porque han permitido que las personas puedan acceder a la información que poseen, y aprender de las diferentes actividades de forma dinámica, amena, agradable y entretenida. Según Carrillo (2021) las plataformas virtuales para la educación son entornos en los que se puede utilizar varios recursos informáticos que están agrupados y creados para que los maestros puedan optimizar sus labores, cuya principal función es diseñar y gestionar cursos en línea de una manera favorable, sin necesidad de saber de programación. Además, estas plataformas están enfocadas en realizar sus actividades basándose en dos etapas que son la educación a distancia y apoyar a perfeccionar la educación presencial.

Las plataformas educativas se clasifican en tres tipos:

- En primer lugar, *las comerciales* se refieren a que se necesita pagar una licencia para poder acceder a los beneficios que ofrece, sobre todo esta es una página que se mantiene en constante actualización, es confiable, de fácil acceso, presenta un mayor almacenamiento y soporte técnico adecuado.
- En segundo lugar, *el software libre* es una plataforma gratuita que permite tener un mejor manejo de todas las funciones que poseen. Sin embargo, no hay capacitaciones, ni un espacio de soporte para los beneficiarios, pero esta tiene una gran demanda a nivel mundial, donde permiten que las demás personas interesadas puedan ayudarse en las dudas que se les presentan en el camino.
- Por último, *las plataformas propias* son elaboradas por las mismas instituciones educativas para su uso cotidiano, estas permiten realizar cambios continuos y modificaciones necesarias que dependa de lo que el centro decida (Lagunes y Lagunes, 2018).

Cada una de estas plataformas, serán de gran utilidad para los maestros dentro de sus actividades propuestas, puesto que no solo servirán para desarrollar alguna área de conocimientos, sino que permiten a los estudiantes acceder a ellas en todo momento y en cualquier lugar.

Ahora bien, a raíz de lo sucedido dentro de la pandemia por Covid-19, se dio el cierre de las actividades presenciales al dar lugar a la implementación de la modalidad virtual, lo que obligó a los maestros a modificar sus estrategias de enseñanza, en donde se optó por una educación en línea, en la que es necesario la implementación de estas plataformas y de las TICs en general y de esta manera enseñar a los párvulos los diversos contenidos que se encuentran planteados en el Currículo de Educación Inicial, ayudándoles a aprender de forma divertida.

Por otra parte, las herramientas tecnológicas sirven de apoyo para los docentes ya que son nuevas e innovadoras puesto que brindan la oportunidad de obtener materiales de aprendizaje, al crear condiciones para que tanto el docente y como el niño interactúen con mayor facilidad.

En estos dos últimos años ha habido avances en cuanto a la incorporación de la TIC en la Educación permite abrir muchas posibilidades para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde es necesario aplicar estas nuevas tecnologías en los entornos familiares para que el infante ya se integre con las mismas desde temprana edad.

2.1.2 Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en la Educación

Dentro de la educación, la tecnología ha cobrado gran relevancia dentro de los procesos enseñanza-aprendizaje, por lo que los estudiantes y el cuerpo docente han tenido que adaptarse y convivir con algunas herramientas digitales que brindan soporte en sus tareas diarias. Además, permiten transformar la información en conocimientos representativos dentro de la práctica pedagógica y brinda algunos beneficios como el almacenamiento fácil de datos, el incremento de la seguridad, la optimización del trabajo y las actividades, así como favorece la comunicación entre los seres humanos.

Según Barbosa (2014), las herramientas tecnológicas proporcionan algunas ventajas dentro de la educación y el proceso de enseñanza- aprendizaje. A continuación, se describirán cada una de ellas, y cómo ayudan en el desempeño docente- alumno:

- La *motivación* es un arma importante para los maestros, pues es usada para llamar la atención de los infantes y qué mejor manera hacerlo mediante herramientas innovadoras, que faciliten el entendimiento y curiosidad al ofrecer múltiples actividades que se puedan realizar.

- La *interactividad* es un recurso que se puede desarrollar mediante el uso y aplicación de las herramientas digitales, pues brindan a los estudiantes la posibilidad de interactuar, comunicarse e intercambiar experiencias con las demás personas.
- La *cooperación* es una acción que se desarrolla al interactuar con otras personas, en las distintas plataformas o herramientas para fortalecer la realización de trabajos o proyectos en grupo. Además, mediante la misma los estudiantes pueden conseguir metas individuales o grupales, al momento de resolver situaciones o extraer información de documentos obtenidos en el internet.
- La *autonomía*, es una de las mayores ventajas de las herramientas, pues los alumnos desarrollan independencia al explorar y usar las diferentes fuentes que se pueden encontrar en la web; pues el infante puede acceder a distintos canales e información que el desee.

Por otro lado, es importante analizar algunos aspectos negativos sobre el uso de la tecnología ya que, si las herramientas no son usadas correctamente, proporcionan desventajas para los alumnos dentro de su desarrollo y aprendizaje. Calderón et al., (2021) describe algunas desventajas:

- La *adicción* es uno de los problemas más comunes en la actualidad, puesto que las personas, especialmente los niños y jóvenes se han vuelto adictos a la infinidad de herramientas tecnológicas como los videojuegos y dispositivos electrónicos como la televisión, computadoras, aparatos móviles, etc., afecten en gran parte al desarrollo evolutivo de los mismos, en el cual provoque que el comportamiento tanto personal como grupal sea incorrecto.
- El gran abanico de información que se encuentra en el internet puede causar la *pérdida de tiempo*, al limitar a que las personas no se decidan a escoger la opción adecuada.

- El *aislamiento* es otro factor que provoca la tecnología, en el cual influye de forma negativa en el desarrollo social y afectivo del infante, puesto que no permite que ellos se puedan desenvolver en un ambiente cálido, ni compartir con las personas que se encuentran a su alrededor.
- El juego es considerado esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde permita al docente guiar y motivar a los párvulos mediante este medio, sin embargo, en algunas ocasiones este doble propósito, enseñar y *distraer*, puede ser dañino para la vida de los seres humanos si no se da el uso adecuado, ya que los niños al momento de aprender se confundan.
- La continua interacción de las máquinas y el uso excesivo de las TIC provoca muchas enfermedades en los niños menores de seis años una de ellas es la *ansiedad* la cual trae consigo varios problemas como: la poca interacción social, sedentarismo, desorden en los hábitos de estudio y rutina diaria, comportamientos indebidos, alteración de sueños, desmotivación, entre otros., ocasionado que los infantes tengan grandes dificultades en su desarrollo.

Cacheiro (2018) señala además otras desventajas:

- El abuso constante de las TIC puede traer grandes consecuencias como la pérdida de visión a temprana edad y cansancio físico como dolor de espalda, por esta razón, se deben establecer espacios o tiempos de descanso para usar la tecnología.
- No toda la información que brinda las redes es idónea, por este motivo se debe conocer y saber el contenido que tienen estas, porque muchas veces los alumnos toman la primera alternativa que se les aparece, sin tomarse el tiempo de leer otras fuentes que les verifique

de lo que quieren investigar está bien o mal, en donde afecta directamente en sus aprendizajes al hacer que estos tengan vacíos, sean inconclusos y superficiales.

- El hacer uso de estas herramientas pueden causar varios contratiempos, porque algunas familias no las pueden adquirir, ya sea por falta de recursos económicos o por otros motivos, por lo cual la institución educativa debe realizar los trámites pertinentes para que cada niño pueda acceder a estos sin ninguna dificultad.
- Todas las herramientas (redes sociales, foros o chat) que se apliquen en las aulas tienen que ser supervisadas por los adultos o personas a cargo de los infantes, para evitar palabras ofensivas y problemas de escrituras en cuanto a la ortografía, ya que ésta es parte importante en la formación de los estudiantes.

2.1.3 Usos de las herramientas tecnológicas aplicadas en la educación

Es primordial destacar en este apartado la importancia de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), que son parte fundamental de los distintos ambientes de aprendizaje, en las cuales se encuentran presentes tanto en su contenido, desarrollo y su producto final. Además, están formados por elementos didácticos que brindan apoyo a los estudiantes para que puedan obtener conocimientos nuevos.

Según Valarezo y Santos (2019) las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento pueden provocar un gran avance cualitativo dentro de los sistemas educacionales, en el cual es importante considerar trabajar con grandes expertos que poseen conocimientos en cuanto a ciencia y tecnología. Igualmente, es necesario considerar la revisión y organización de los currículos y planificaciones que usan los maestros para dar sus clases, puesto que, gracias a esta nueva realidad educativa basada en las Tic, se puede generar enseñanzas plasmadas en las TAC, de una manera efectiva mediante el uso de dinámicas y prácticas formativas.

Las TAC deben estar en relación con los procedimientos activos que sustentan la teoría constructivista, su fácil conexión ayuda a la labor del docente, en cuanto a la creación de contenidos colaborativos y cooperativos al convertir al alumno en creadores y autorreguladores de su aprendizaje.

Algunos recursos que forman parte de las TAC son el software, el hardware, biblioteca, museos virtuales, revistas en línea y sitios web educativos, creación de contenidos digitales, pizarras digitales, gamificación, evaluaciones en línea, aplicaciones móviles, vídeos interactivos, aula virtual, buscadores, aplicaciones para la construcción de mapas mentales, entre otros, a continuación, se va a describir algunos de ellos.

2.1.3.1 Creación de contenidos digitales. Estas herramientas han sido consideradas como una de los más importantes dentro del internet, porque permiten que las personas creen contenidos que dependan de los interés y necesidades que tenga, al brindar información valiosa en el cual se posibilite que los demás usuarios puedan hacer uso de esta. García y Marulanda (2020) la definen como la estructuración de la información de forma narrativa, que permite que todos estos elementos se puedan dar mediante imágenes visuales, textuales, audiovisuales y auditivas, ya que este tipo de contenido tiene que ser interesante, en donde se transmita mensajes comprensibles a todos los individuos para que este medio pueda ser compartido a todo el mundo.

Según Castillejos (2019) mediante la recopilación de varios autores concluye que la creación de contenido digital se debe tomar en cuenta desde dos puntos de vista:

- Los *derechos de autor* ya que los alumnos deben ser responsables y respetar las opiniones de los autores que cita, pues puede cometer el error de caer en el plagio, si no lo hace. En cuanto a las *licencias de información* se necesita saber sobre las perspectivas y derechos de la utilización de la misma desde tres aspectos fundamentales: Copyright(C), Copyleft(C)

y Creative Commons (CC) pues esto permitirá al usuario saber cuándo se puede copiar, volver a utilizar y distribuir.

- Las *competencias de programación* se refieren a que desde las escuelas se tiene que integrar pensamientos tecnológicos dentro de los programas escolares.

Es por ello que los docentes deben enseñar a los estudiantes a que cuando se utiliza información de la web, se debe dar el crédito a las personas que crean contenidos y es necesario tenerlos en cuenta.

Por otro lado, López (2013) señala algunas características de la creación de contenidos digitales especialmente los educativos: en primer lugar, los recursos que se generen tienen que ser accesibles y de fácil entendimiento, para ayudar a los estudiantes a fortalecer su pensamiento crítico y creativo. En segundo lugar, los contenidos tienen que estar bien organizados según los aspectos que se desean dar a conocer, para que de esta manera las personas puedan utilizar y comprender mejor la información; por último, cada uno de estos deben ser flexibles, atractivos e interesantes. Por ende, se convierte en una herramienta importante porque permite que los temas a trabajar dentro de las aulas sean enriquecedores y agradables.

2.1.3.2 Pizarras digitales. Estas plataformas son conocidas y utilizadas por los docentes al momento de organizar sus clases y por los estudiantes como medio de aprendizaje y ocio. Martínez y Segovia (2014) señalan que la pizarra digital (PD) es un “sistema tecnológico formado por un ordenador, un videoprojector, un puntero o una superficie táctil y un software que permite el manejo del ordenador a través de la imagen proyectada, convirtiéndose en un potente recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.126). Por lo tanto, es importante tomarlo en cuenta porque permite que los niños se diviertan y a la vez adquieran conocimientos, al hacer que las clases sean más dinámicas.

Por otro lado, las pizarras digitales dan la oportunidad a los formadores de actualizarse al dejar de lado las pizarras antiguas de tiza o marcador en donde busquen herramientas innovadoras que pueda integrar las tecnologías en las clases de forma óptima y adecuada, para generar una gran cantidad de contenido creativo y llamativo a los infantes (Chiquero,2013). Por esta razón, los docentes deben seguir formándose y actualizándose en el tema de las TIC, pues ellos serán quienes enriquecen los aprendizajes de los niños, mediante la utilización de estos programas.

En la misma línea, Rey (2016) señala que las pizarras intelectuales poseen algunas razones positivas en cuanto a su aplicación dentro del contexto educativo: primeramente, son fáciles de adquirir y usar; en segundo lugar, son recursos flexibles porque ayudan a que los profesores puedan hacer uso del contenido elaborado por otros usuarios que se encuentra en la web. En tercer lugar, la información que brindan estas aplicaciones se puede hallar de manera rápida e inmediata; en cuarto lugar, permite entablar una comunicación por canales telemáticos con varias personas de la red y especialistas que saben sobre el tema mediante el correo electrónico y chat.

Por último, favorece al estudiante al obtener información y aclaraciones de dudas que tenga, además le sirve de motivación porque ayuda a que se protagonista de su propio aprendizaje, para mejorar la participación por explorar cosas nuevas y que se interrelacionan con los demás miembros de la comunidad también conocido como el mundo-escuela. Con todo lo mencionado anteriormente, conocer la utilización de las pizarras digitales es importante tanto para los estudiantes como para los docentes en cuanto a su formación escolar y laboral.

2.1.3.3 Evaluación en línea. A causa de la pandemia la educación tradicional pasó a una modalidad virtual, donde todas las actividades que se realizaban en el aula se deben hacer en línea, especialmente las evaluaciones a los estudiantes. Según Saavedra (2013) las evaluaciones online son estudios integrales, estructurales, paso a paso y continuos en la cual se puede visualizar los

avances de los estudiantes y la efectividad de los métodos aplicados, las capacidades científicas y educativas de la interfase y todo lo que conlleva este software.

En otras palabras, Rodríguez (2020) manifiesta que las evaluaciones en línea se pueden hacer mediante algunos instrumentos:

- *Portafolios electrónicos* son conjuntos de documentos o archivos dentro de una misma carpeta, donde se va a recopilar toda la información de las tareas realizadas por el estudiante, y en donde consta la retroalimentación que el maestro ha instruido para el progreso del aprendiz, pues a través de éstos el educador podrá conocer si los alumnos han adquirido los saberes.
- Las *rúbricas* permiten que los niños puedan saber cuáles son los parámetros que deben seguir para desarrollar correctamente sus trabajos.
- En cambio, los *cuestionarios* son herramientas flexibles donde los alumnos pueden saber en qué fallan y a la vez solucionarlas, ya que estas pueden ser tomadas las veces que el docente lo considere conveniente.
- Otro instrumento son todas las *actividades realizadas dentro del aula*, pues cada una es evaluada de forma diagnóstica y formal, cabe destacar que éstas no sólo deben centrarse en las notas, sino enfatizar que la evaluación es integral.

Por este motivo, las evaluaciones en línea sirven de apoyo y complemento para que los docentes puedan conocer las falencias que tienen sus alumnos durante el ciclo escolar, para buscar estrategias que ayuden a los mismos a ser mejores cada día.

2.1.3.4 Gamificación. Durante mucho tiempo los juegos han sido considerados como fuente de distracción de los niños, jóvenes y adultos, por ser atractivos y necesarios, sin embargo en la actualidad dentro del ámbito educativo, existen un sin número de aplicaciones en la web, que

diseñan programas que se los maneja o interactúa mediante el juego; a esto se lo denomina gamificación, que es considerada una estrategia o técnica de aprendizaje la cual traslada el funcionamiento del juego a cualquier entorno ya sea social, educativo o político con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje (Heredia et al., 2020).

Asimismo, lo que se pretende con esta metodología es hacer que las actividades consideradas cotidianas, se puedan transformar en acciones atractivas, que involucren y motiven a las personas en especial a los estudiantes a interactuar de manera dinámica. Díaz y Troyano (2013) manifiestan que su principal objetivo es influir en el comportamiento de los seres humanos al usar o jugar con las aplicaciones o programas. Es decir, que los actores educativos, pueden usarla como una metodología innovadora con carácter lúdico, en donde los infantes interioricen sus conocimientos de una forma alegre y entretenida, para generar así experiencias positivas en los párvulos.

Por otro lado, es importante mencionar que la gamificación se divide en dos tipos: el primero la gamificación superficial o de contenido la cual es usada de manera precisa en una tarea o actividad y la segunda la gamificación estructural o profunda la cual es implementada en la totalidad de un grado.

Igualmente, para que esta metodología se desarrolle con normalidad hay que tomar en cuenta algunos elementos que son imprescindibles como: establecer reglas del juego, elegir los elementos que se van a usar durante la actividad, definir la estética de los componentes, determinar un propósito, explicar las instrucciones de forma clara, precisa y establecer los premios que se van a entregar como motivo de promover la enseñanza.

Según Casaus et al., (2020) dentro de esta técnica se puede encontrar algunos componentes en los que se fundamenta la gamificación: las mecánicas, dinámicas y componentes de juego. La

primera son elementos, reglas o técnicas que van ayudar a obtener el diseño propuesto al usar varios mecanismos que sirven para observar la progresión del infante. La segunda es el elemento abstracto el cual es considerado como todos los contextos en los que se involucra el jugador, relacionándose con sus deseos básicos (miedo, frustración, alegría). Por último, los componentes de juego son recursos que se utilizan para poder diseñar las acciones de una manera concreta.

2.1.3.5 Videos. Hace años atrás, el internet y los videos eran dos cosas distintas, en la actualidad estos se han complementado y convertido en una herramienta didáctica muy importante dentro de la enseñanza, pues los docentes los utilizan para brindar sus conocimientos de una manera innovadora. Matamoros (2014) señala que los videos son medios técnicos audiovisuales que tienen una mayor proyección dentro del campo educativo, pero es importante saberlos usar correctamente porque carecen de ventajas didácticas, sino vienen acompañados de una guía que instruya al aprendiz y al maestro. Es un medio completo, que integra la imagen en movimiento con el sonido e incorpora múltiples funciones en los seres humanos, como la construcción personal, la comunicación para así poder transmitir historias, conceptos, posturas e ideas.

Dentro de los videos se pueden encontrar algunas funciones como lo señala Damaris et al., (2021) primeramente, permiten *transmitir la información* que está relacionada con el tema que se va dar conocer, de manera que se proporcione un espacio nuevo para poder adquirir conocimientos. En segundo lugar, la *motivación* es otra característica importante, aquí entra en juego la percepción que posee el estudiante por interactuar con los distintos videos que existen en el internet; además, crear contenido hará que los usuarios se puedan relajar, que entiendan lo que hacen y sobre todo que disfruten a su ritmo. En tercer lugar, se encuentra la *evaluación* es una parte esencial de los videos, aquí los niños pueden grabarse e interactuar entre sí, de esta manera podrán evaluar los

temas y contenidos de su interés y realizar una retroalimentación de los aspectos positivos o negativos.

Ahora bien, es preciso considerar que existen videos que son netamente educativos, pues su propósito es educar y facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje, convirtiéndose en una de las herramientas más usadas en la nueva modalidad de enseñanza virtual, por ser autónoma, de fácil manejo para dominar contenidos de diferentes ámbitos y sobre todo es muy atractiva por sus colores, sonidos y animaciones.

2.1.3.6 Aplicaciones móviles educativas. Hoy en día, prácticamente todos los seres humanos cuentan con algún aparato electrónico. Es por ello que se han diseñado justamente las aplicaciones móviles para poder ejecutarse en un dispositivo, el cual requiere de una descarga y una instalación correcta para poder usarla. En internet existen variedad de aplicaciones que son destinadas para crear conocimiento educativo, las cuales pueden ser usadas tanto por docentes como alumnos siempre y cuando se tome en cuenta las necesidades de cada persona (Muñoz et al., 2020).

Según Martínez y Salazar (2018) las aplicaciones móviles poseen varias características que con el pasar del tiempo van a perfeccionar tanto en su diseño, utilidad y accesibilidad, es así que está tiene mayor importancia en los distintos sectores y ámbitos, especialmente en la educación. Es decir que, cada vez las personas somos más estrictas en cuanto a las aplicaciones que se usan en la cotidianidad de la vida, al permitir ser competitivos en un entorno cada vez más exigente, al dar paso a nuevas posibilidades de generar impactos en procesos tanto internos como externos. Igualmente, son una tendencia para las generaciones digitales pues estas se han popularizado porque funcionan como herramientas para realizar tareas de todo tipo y así facilitar las actividades de quienes las usan.

2.2 Modalidades de Educación

Dentro de este apartado, se dará a conocer qué es una modalidad educativa, cuáles son los tipos que existen a los que pueden acogerse las instituciones para dar sus clases y brindar aprendizajes significativos, mismos que se encuentran establecidos dentro de la Ley y qué implicaciones han traído consigo en esta nueva modalidad de estudio virtual.

2.2.1 Concepto de Modalidad Educativa

Una modalidad es la forma en la cual se oferta una asignatura o una experiencia educativa, en esta se incluyen medios, procedimientos y tiempos bajo los cuales se llevará a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir, son las diversas formas de transmitir los conocimientos y más si van acompañados de las nuevas tecnologías de la información.

Cada modalidad de aprendizaje está definida y relacionada con los medios y ambientes de aprendizaje. Según Antón y Rincón (2013) manifiestan que estas permitirán entender que la tecnología debe estar presta para trabajar con la pedagogía con el fin de que el proceso educativo se convierta en un acto ameno y placentero. Es así que, cada ser humano tendrá el derecho de recibir una educación que incluya todo lo necesario, para potenciar sus diferentes capacidades intelectuales, físicas y emocionales.

2.2.2 Tipos de Modalidades

Antes que ocurriera la pandemia por Covid-19 el Sistema Nacional de Educación en el artículo 46 ofrece y estipula tres modalidades:

- La *educación presencial* se maneja por el cumplimiento de normas y reglas por parte de la institución educativa en cuanto a la asistencia constante durante todo el ciclo escolar, la cual su duración es de doscientos días hábiles, en jornadas matutinas, vespertinas y nocturnas.

- En cambio, la *educación semipresencial* es una modalidad que no requiere que los alumnos asistan al centro educativo de manera regular, pues esto exige que los alumnos sean responsables y trabajen de forma autónoma con una supervisión directa por parte de los formadores, la ventaja es que se puede ejecutar a través de la red u otros medios de comunicación.
- Otra modalidad es la *educación a distancia* la cual ofrece un proceso independiente a los niños y jóvenes, esto se da con el apoyo indirecto de un docente o tutor y recursos educativos que ayuden en el desarrollo de los infantes. También la Autoridad Nacional de Educación integra nuevas propuestas que aseguren la implementación de esta modalidad por medio de un proyecto de educación para personas adultas que residen en otros países, al dar la apertura e incluir a todos que desean culminar sus estudios.

Cabe resaltar que tanto la educación semipresencial como a distancia deberán cumplir con todos los reglamentos y estándares que se ejecutan en la modalidad presencial, pues estas incluyen todos los niveles que estipula la Ley (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2015).

El Ministerio de Educación (2020), ante lo sucedido en la emergencia sanitaria, estableció algunos lineamientos que se deben cumplir durante el período académico. Entre ellos se encuentra el **“Plan Educativo: aprendamos juntos en casa”** y la autorización de dos modalidades adicionales a las descritas.

Es así que, el Ministerio de Educación (2020) establece en los acuerdos ministeriales MINEDUC-MINEDUC-2020-00037, MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A y MINEDUC-MINEDUC-2019-00057-A las modalidades de enseñanza que se detallan a continuación:

- La *educación abierta* según el artículo 1 es una forma escolarizada ordinaria que no exige asistencia regular del estudiante al establecimiento educativo, además involucra la

aplicación de medios adicionales y flexibles que ayuden a eliminar las barreras para acceder al conocimiento con perspectivas de accesibilidad, comunicación constante y el aprendizaje autodirigido.

- La *educación en casa (homeschooling)* se refiere en la que el padre de familia asume la responsabilidad de educar directamente o a través de docentes a sus hijos mediante el apoyo o seguimiento de la institución educativa; estos métodos permiten a los estudiantes seguir con sus procesos de enseñanza.

Ambas modalidades pueden hacer uso de herramientas digitales o de la modalidad virtual, que permitan la interacción del docente con los niños o padres de familia.

2.2.3 Implicaciones de la Modalidad Virtual en Educación Inicial

La modalidad virtual ofrece amplias posibilidades de acceso a distintos grupos sociales, porque no requiere el contacto físico entre el docente y el estudiante, ya que la comunicación se da mediante la tecnología el cual garantice una mejor calidad en los servicios educativos (Göller, 2012). Es por ello que es importante el uso de plataformas y herramientas en línea que fortalezcan los procesos de enseñanza. En la actualidad la pandemia ha generado grandes cambios dentro de la educación, el cual provoque dificultades en el aprendizaje y desarrollo de los infantes. Es así que este gran paso que se dio desde la presencialidad a la virtualidad, impactó a todos los sectores especialmente en el ámbito educativo, al tener en cuenta que los maestros tuvieron que adaptarse y buscar nuevas formas de dar sus clases al hacer uso de la tecnología como fuente de conocimiento.

En otras palabras, la modalidad virtual trajo consigo algunas implicaciones en el proceso educativo que a continuación se describen:

- El contacto directo se limitó entre docentes y estudiantes ya que la interacción constante con las herramientas tecnológicas, provocó que se perdiera ese vínculo o apego entre los dos actores. Cueva y Terrones (2020) señalan que se vio afectada la línea de tiempo y espacio cuyo principal propósito era relacionarse y conocerse mutuamente. Otro aspecto primordial es que los formadores ya no eran considerados principales promotores de los saberes, por lo que gracias a esta modalidad y el avance tecnológico los alumnos tienen más facilidad de adquirir dicha información.
- Es importante tomar en cuenta la predisposición tanto de los docentes en cuanto a la forma de enseñar y de aplicar metodologías óptimas para la edad de los infantes que se encuentran a su cargo. Mientras, que los padres de familia cumplieron el rol de profesores al establecerse como guías, donde los mismos tienen la obligación de coadyuvar a sus hijos. Por último, los alumnos tuvieron un cambio en la educación, al tener que autorregularse al realizar las actividades y tareas encomendadas por los maestros, por esta razón es fundamental la responsabilidad de los actores educativos durante todo el proceso de formación.
- Para que se dé un aprendizaje significativo debe existir motivación y entrega por parte de los niños, en este caso este factor se vio alterado durante la enseñanza en línea y puede ser complicado de lograrlo, puesto que los mismos al estar mucho tiempo en contacto con una pantalla pierden el verdadero valor por aprender, por esta razón es necesario que los formadores conozcan las necesidades e intereses de sus alumnos (Béjar y Vera, 2022).
- El juego es una herramienta primordial durante la primera infancia, ya sea en entornos presenciales y virtuales en donde este último no ha sido tomado en cuenta en las actividades realizadas en los hogares. Igualmente, los maestros, plantean en sus planificaciones tareas

poco innovadoras y divertidas, que provoque en los niños la pérdida de interés por participar en las mismas (Ruiz et al., 2021).

- En la modalidad virtual el rendimiento académico es una de las implicaciones más discutidas por los directivos, en cuanto a sus porcentajes bajos que se han dado en estos dos últimos años. De la misma forma, se visualizó la dificultad que tuvieron los docentes al realizar las evaluaciones cualitativas, creándose incertidumbre al no saber cuáles eran los logros, falencias y cómo actuarían los niños en este proceso. Por este motivo, se vio la necesidad de crear espacios de aprendizaje, en donde se refuercen las distintas áreas y contenidos establecidos dentro del currículo, para ayudar a los infantes a responder sus dudas e inquietudes que se han generado en este tiempo.

Finalmente, al culminar este capítulo, es necesario recalcar la importancia de las herramientas digitales dentro de la educación en los primeros años de vida, en donde es primordial conocer las características, ventajas y desventajas que tienen estos recursos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Igualmente, los actores educativos deberán tener conocimiento sobre el uso correcto de estas herramientas, para que de esta forma se propicien espacios creativos a manera de juego, en donde se respete los ritmos y necesidades de cada uno de los párvulos.

Además, el Ministerio de Educación establece diferentes modalidades educativas que permite a los estudiantes tener la posibilidad de educarse en distintos escenarios, que dependa de las situaciones o condiciones que tengan cada uno de los mismos, pues es un derecho acceder a la educación sin ningún tipo de limitaciones, donde se garantice un aprendizaje de calidad y calidez. Debido a la pandemia la educación ha tenido grandes cambios, pues hoy en día hay diversas modalidades como la virtual que permitió continuar con la enseñanza, aunque su uso género implicaciones en cuanto a la interacción entre docentes, padres de familia y alumnos, además,

causó problemas al utilizar estas herramientas, pues la mayoría de las personas tenían poco conocimiento en el manejo de estos recursos.

Capítulo III

Uso de herramientas tecnológicas en Educación Inicial II

Dentro de este capítulo, se realizará una correlación de la utilización de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza del nivel de Educación Inicial II, donde se establecieron tres aspectos importantes como: en primer lugar, se analizó varias fuentes académicas sobre el uso y aplicación de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En segundo lugar, se conceptualiza el término TAC (Tecnología de Aprendizaje y Conocimiento) y su clasificación de herramientas tecnológicas. Por último, se relacionarán las mismas con los diferentes ámbitos de aprendizaje que se encuentran establecidos en el Currículo de Educación Inicial.

3.1 Análisis del uso de la tecnología en el proceso - aprendizaje en niños de Educación Inicial II.

La tecnología hoy en día ha cobrado gran importancia, dentro del ámbito educativo, presentándose como un gran desafío y a la vez como una necesidad grande de poder emplearla, a pesar de los diversos cambios que ha tenido a través del tiempo relacionándose al uso de las TIC. Especialmente en el nivel de Educación Inicial donde los docentes deben buscar herramientas adecuadas para la edad y que estas cumplan con todos los requerimientos planteados en el Currículo.

En esta nueva realidad de aprendizaje todas las personas tuvieron que realizar modificaciones en sus actividades diarias, en primera instancia el trabajo arduo que realizan los maestros, donde duplicaban las horas de su carga laboral al momento de hacer adaptaciones a la

elaboración de sus planificaciones, enviar las actividades y recibir las tareas de sus alumnos. Igualmente, este proceso se vio afectado al principio de la pandemia porque los padres de familia, no tenían conocimientos sobre el manejo correcto de la tecnología, causa frustración, estrés, agotamiento en los niños lo que podría provocar problemas en su desarrollo tanto físico como intelectual.

La tecnología y la educación se convirtieron en un elemento clave para el sistema educativo, relacionándose de manera eficaz, en el cual se crea un canal de comunicación muy pertinente entre formadores y estudiantes. La incorporación de las herramientas digitales en las clases permitió nuevas formas de acceder, interactuar y adquirir conocimientos, además, lograr flexibilidad en los tiempos y espacios donde se desarrollan los actores educativos.

La tecnología en este proceso tiene su lado positivo y negativo, pues si no se la usa y aplica correctamente puede originar en los estudiantes problemas en su aprendizaje en el cual se creen vacíos en sus conocimientos que repercute en su vida futura. Así como lo señala Repetto (2013) la utilidad que presenta la TIC se relaciona con los peligros que pueden darse como: el contacto con personas extrañas, el abuso cibernético y la información no apta para la edad de los párvulos. Por este motivo, se debe precautelar la integridad de los infantes, tomado en cuenta la debida supervisión de los padres de familia o personas que se encuentren al cuidado del niño, por lo que se deben revisar qué páginas dentro de la web son observadas por el mismo y si estas están acorde a su edad y desarrollo.

Además, esta situación trajo consigo implicaciones como la poca interacción social entre docentes, estudiantes y representantes, pues al estar frente a una pantalla la comunicación y participación se encuentra afectada. De la misma manera, al no escoger adecuadamente los recursos tecnológicos que se aplican en las clases en cuanto a los contenidos que se desean dar,

causarían grandes dificultades en los aprendizajes de los infantes. Por esta razón, se deben establecer tiempos y límites al usar la tecnología, ya que puede convertirse en una adicción, que ocasione problemas de salud como la pérdida de visión, fatiga, cansancio, entre otros.

En relación a las experiencias obtenidas al realizar las prácticas laborales en distintas instituciones educativas durante los dos años de virtualidad, se pudo observar algunos aspectos que marcaron el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ende, es importante destacar la falta de conocimientos por parte de los docentes sobre el manejo de las herramientas digitales. También, es necesario mencionar que los educadores aplicaban las mismas herramientas tecnológicas como un recurso didáctico, el cual ocasione que no exista una buena interacción entre maestro-alumno. Con lo dicho anteriormente, se puede recalcar que esta situación se dio porque los diferentes centros infantiles, no proporcionaron las debidas capacitaciones a su cuerpo docente, sobre temas de tecnología y cómo usarlos dentro de sus clases.

Por otro lado, se pudo visualizar es que los alumnos al estar frente a una pantalla tienen un mayor desgaste en cuanto a su capacidad para prestar atención a las lecciones, el cual provoque en ellos aburrimiento, cansancio y poco interés a los contenidos impartidos en donde se agrave dicha situación en el corto lapso en el que se daban las clases, ya que la aplicación Zoom que utilizaban para comunicarse con sus alumnos, proporcionaba un tiempo limitado de 40 minutos, circunstancias que causaron dificultades en el aprendizaje.

Según López (2017) la tecnología ha tenido un gran impacto en la Educación Inicial, ya que en el Ecuador los avances en el potencial en los infantes con su uso han sido significativos con un 23,9% de incremento, lo que ocasionó que los docentes actualicen e innoven sus estrategias y metodologías donde identifiquen las distintas capacidades y habilidades que poseen los párvulos. Por este motivo, es necesario que se integren las tecnologías en todos los procesos educativos

desde edades tempranas, para que de esta manera se experimenten situaciones desde otros ámbitos más complejos para formar personas creativas, críticas y participativas.

Otro aspecto que se debe aprovechar es usar los diferentes recursos que brinda la tecnología, pues es importante que desde la primera infancia los niños estén en contacto con estas herramientas bajo supervisión de un docente capacitado. De la misma manera, es fundamental que se implemente un espacio tecnológico en donde existan varios aparatos como teléfonos, celulares, computadoras, tablets que no se usen, pues así ellos podrán jugar, manipular, aprender de manera interactiva al hacer uso de las mismas (Argudo y Tenecela, 2020). Asimismo, es necesario la colaboración de toda la comunidad educativa, para obtener estos recursos y hacer de este ambiente, un lugar acogedor lleno de aprendizajes nuevos.

Martínez (2011) manifiesta que para los infantes estas vivencias adquiridas mediante la interacción con la nueva realidad digital no dejan de ser situaciones de juego, pues esta es considerada esencial en el proceso de enseñanza del niño. Igualmente, las personas que están en su entorno festejan sus logros realizados, donde este momento es catalogado como la primera aproximación con la tecnología. Es por ello, que la escuela no es el único lugar en la cual los infantes pueden relacionarse y hacer uso de las misma, sino otro espacio fundamental es el hogar con la compañía de las personas más cercanas.

3.2 Herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza - aprendizaje en Educación Inicial II.

Las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) son primordiales para trabajar con los infantes, además permite que los docentes hagan uso de estos recursos y desarrollen sus clases de forma creativa e interactiva. Así como lo menciona Lozano (2011) las TAC “tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto

para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor” (p.46). Es importante recalcar que las TAC son indispensables dentro de las aulas de clases, siempre y cuando se las usen correctamente en cualquier ambiente en donde se desenvuelven los niños.

Por otra parte, el porvenir de la sociedad depende de la práctica docente de las diferentes instituciones educativas, puesto que en la actualidad ellos son considerados la base de la educación de los niños, guiándolos y formándolos para que sean personas críticas, autónomas, independientes y capaces de dar soluciones a sus problemas. Es por ello que se debe poner en esta práctica el uso de las TAC desde edades tempranas, ya que su aplicación permitirá una estructuración en las adaptaciones curriculares establecidas para el nivel de Educación Inicial (González et al., 2020).

De la misma manera, las TAC ayudarán a que los niños exploren, aprendan y creen contenido con las herramientas que ofrecen las Tics, cabe destacar que esto se debe realizar con el acompañamiento de los docentes, quien supervisará a los infantes en todo este proceso formativo. Por esta razón, los formadores buscarán las mejores herramientas que le permitan brindar información que apoyen en el aprendizaje de los párvulos. Con base a lo expuesto anteriormente se detallará una serie de herramientas digitales que forman parte de las TAC, las cuales servirán a los educadores de soporte para organizar sus clases y desarrollar aprendizajes incluidos en el Currículo Educación Inicial (2014):

- *EducaRed* es una plataforma donde se puede producir y generar nueva información en donde permita que todos puedan comunicarse e interactuar con los demás de forma agradable y creativa. Además, este programa fue creado por la Fundación Telefónica, con el objetivo de cambiar la educación mediante las TIC es fomentar que todos puedan tener acceso a esta con mayor facilidad (Bravo y Forero, 2012).

- El *Edmodo* es lo más parecido a una red social, esta fue diseñada para proporcionar contenido netamente educativo, por lo que los maestros pueden asignar distintivos a cada alumno, esta herramienta crea ejercicios de manera ingeniosa, además, permite al cuerpo docente administre sus clases, sus exámenes, puedan compartir recursos y comunicarse con los padres de familia (Del Valle, 2020).
- *Google Classroom* es una aplicación creada especialmente para la interacción entre los maestros y estudiantes, por lo que se realiza en un entorno o contexto compartido. Estas utilizan las herramientas de Google para facilitar las actividades, tales como el Google drive, calendario entre otros; su función principal es crear clases y poder hacer que los infantes interactúen en la misma (Salazar y del Pilar, 2021).
- *Genially* es una multi herramienta con diversos contenidos pensados para gamificar dentro de las aulas de clases, esta aplicación permite que los estudiantes creen juegos de mesa, tableros, presentaciones, adivinanzas, canciones, trivias interactivas, posters, pistas secretas, catálogos e imágenes de forma sencilla y creativa (Ponz y Vernet, 2019).
- *Canva* es un portal de diseño gráfico que fue creado por Melanie Perkins en el 2012, con el propósito de que las personas puedan hacer uso de la infinidad de planillas que esta herramienta ofrece para realizar cualquier tipo de actividades. Igualmente, Canva tiene un espacio donde pueden informarse, conocer y saber cómo se utiliza esta aplicación mediante tutoriales, preguntas y formularios (Gehred, 2020).
- El recurso *Jamborard* es una pizarra digital (PD) que fue creada por Google para que las personas la usen en el cualquier ámbito, pues esta es una PD participativa y colectiva centrada en la nube que funciona con herramientas para pintar, dibujar, redactar textos, imágenes y emplear notas, asimismo brindan una variedad de planillas en blanco y

márgenes personalizados, la cual puede ser utilizada desde un celular y en la red, para dar la oportunidad de que los niños sean más creativos y hagan volar su imaginación (Beltran et al.,2021).

- *OpenBoard* es un sistema de software de acceso libre y gratuito que sirve como una pizarra interactiva, donde presentan diferentes recursos dentro de la misma, en donde permita que los estudiantes puedan escribir textos, grabar audios y videos, incluir imágenes, dibujos, navegar en línea, entre otras opciones (Espinal, 2021).
- *Classroom Screen* es una herramienta que nos ayuda a integrar en el aula varios elementos concretos propios de los juegos, para brindar la posibilidad de integrar textos y dibujos. Un aspecto distintivo es que se pueden aplicar en una misma pantalla como: luces, un sensor de sonido donde se realizan actividades de relajación e iconos que muestran el trabajo que se desea alcanzar; también, se puede adaptar en las aulas de clases y ser utilizado las veces que se necesite esta aplicación (Ponz y Vernet, 2019).
- Saavedra y Quintero (2020) señalan que *Microsoft Whiteboard* es una aplicación del conjunto de opciones que ofrece Office 365 donde brinda la oportunidad de usar un lienzo en blanco con una gran cantidad de ventajas como insertar imágenes, formas, textos, audios, dibujos, etc. Además, permite compartir la información con otros individuos dándoles la posibilidad de editar las actividades para que todos realicen un trabajo colaborativo y participativo.
- *Mentimeter* es un recurso digital que da la posibilidad de hacer uso de ella a través de APP en los dispositivos móviles o computadoras, además cuenta con la capacidad de producir un feedback en un lapso de corto o largo plazo, en el cual ofrezca contenidos interesantes pues mediante esta se pueden realizar preguntas y al mismo tiempo obtener las respuestas

en donde se verán plasmadas en pantallas para que todos los puedan visualizar (Oltra et al., 2021).

- *Classmarker* es una aplicación gratuita que permite que los usuarios o docentes puedan utilizarla para desarrollar pruebas y cuestionarios que sean llamativas para los alumnos. De la misma manera, esta herramienta proporciona varias opciones para hacer un test como: verdadero-falso, para escribir, de respuestas múltiples, unir lo correcto, entre otras. También se puede configurar en relación a número de intentos, la hora, fecha, calificación y el tiempo; la ventaja que brinda esta plataforma es que al finalizar la encuesta deja ver las respuestas correctas e incorrectas y dar la posibilidad a los alumnos de observar en qué han fallado (Sevil, 2019).
- Google Forms es una herramienta fácil porque se acopla a las necesidades de los maestros, ya que esta permite realizar cuestionarios y al mismo tiempo obtener los resultados, para evitar la tabulación manual pues está da opción de descargar los datos almacenados en una hoja de cálculo de Excel de una forma rápida y eficaz (Pillajo, 2019).

Según González (2019) existen algunas herramientas tecnológicas de gamificación que son las más utilizadas por los maestros en las clases, para generar conocimientos y ayudar en el proceso de enseñanza entre los cuales se mencionan los siguientes:

- *Kahoot* es una herramienta muy popular dentro de la web 2.0, esta sirve para desarrollar actividades o tareas de manera interactiva y flexible, a través de juegos de preguntas y respuestas de manera dinámica.
- La herramienta *Quizizz* permite realizar preguntas entre varios equipos, mediante actividades entretenidas ya que se cuenta con una serie de opciones que el alumno puede

elegir, esta aplicación se la puede usar para crear exámenes o pruebas en línea, ya que el docente debe proporcionar un código de acceso para que el infante pueda ingresar.

- *Brainscape* es una de las plataformas con mayor cantidad y variedad de contenido digital, dentro de ella se pueden encontrar diversos juegos de “flashcards” o materiales sobre temáticas diferentes. Este recurso almacena una infinidad de tarjetas acorde a las asignaturas que tiene el alumno, además, el método que se aplica en esta herramienta se lo conoce como confianza basada en la repetición, pues consiste en que cada vez que el estudiante responde una pregunta o interactúe con los juegos, su confianza aumenta al hacer que los vuelva a repetir.
- La plataforma *Cerebriti* fue diseñada para crear y compartir juegos educativos de una manera libre y gratuita, dentro de la misma, se puede transformar cualquier asignatura en un juego interactivo en donde los alumnos pasan de ser consumidores de información a ser productores de contenidos. Además, posee elementos como: retos, rankings y méritos, lo cual fomenta en los niños su motivación y ayuda a que interioricen la información transformándola en contenido significativo.
- La aplicación *Duolingo* es una alternativa muy popular para poder aprender los idiomas inglés, francés y portugués, esta se puede descargar de manera gratuita. Además, dentro de la misma se pueden resolver actividades que se encuentran planteadas por unidades a modo de juegos, en donde por una respuesta mal contestada se pierde puntos y se baja de nivel (Romero, 2016).
- Go Noodle es un mobile game, diseñado para niños de 4 a 10 años de edad. Dentro de esta herramienta se pueden encontrar 4 minijuegos, que requieren del movimiento y destreza de los infantes. De la Cruz (como se citó en Giler, et al., 2019) señalan que este cuenta con

un sistema de machine learning que es capaz de detectar los movimientos y gestos que realizan los niños. Esta se puede descargar de manera gratuita en cualquier dispositivo móvil, es una aplicación confiable, en donde los padres de familia se pueden sentir tranquilos al saber que sus hijos la usan.

- Un ejemplo de herramienta audiovisual es el *Youtube*, su empleo no es nuevo, pero sí innovador en el ámbito práctico, por lo que permite un mayor nivel de aproximación de los alumnos con temas surgidos en su enseñanza. Posligua y Zambrano (2020) manifiestan que esta herramienta tiene un gran potencial educativo, tanto en la educación presencial como en la virtual, por lo que es un recurso libre y gratuito que aporta permisividad a la autonomía del aprendizaje. Igualmente, dentro de este recurso se puede encontrar canales como Youtube Kids que son destinados al público infantil, en el cual se pueden observar solo videos de carácter educativo, para ayudar a los niños a no acceder a otras páginas que contengan información que sea dañina para su aprendizaje.
- Educaplay es una plataforma online que sirve para la creación de contenido, en donde se realizan actividades interactivas que pueden ser compartidas mediante enlaces, para que las demás personas las resuelvan. Páez et al., (2022) manifiestan que es una herramienta web 3.0 que facilita el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, con el fin de que los aprendizajes de cada área sean significativos y sobre todo que este proceso se dé mediante la estrategia del juego. Además, este programa permite realizar tareas como evaluaciones en línea, actividades de refuerzo, juegos de motivación entre otros; para que de esta manera los maestros analicen el desarrollo evolutivo de cada párvulo.

3.3 Uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo del Currículo de Educación Inicial

Las herramientas digitales en la actualidad son indispensables principalmente en el desarrollo de los infantes, para fortalecer los conocimientos, habilidades y destrezas, las cuales pueden ser utilizadas dentro del Currículo de Educación Inicial como fuente de apoyo en cada uno de los contenidos que presenta la misma. Además, su uso ayuda a los docentes a modificar e innovar sus estrategias didácticas propias del nivel, para que de esta manera sus clases se conviertan en espacios creativos y enriquecedores, donde los niños puedan gozar y disfrutar de los nuevos aprendizajes que han adquirido.

Dentro de este apartado, se dará a conocer diversas estrategias didácticas del proceso de enseñanza- aprendizaje propias de la primera infancia relacionadas con herramientas tecnológicas que pueden ser aplicadas dentro de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje que propone el Currículo de Educación Inicial, correspondiente al subnivel II (3 a 5 años).

3.3.1 *Multitarea*

Primeramente, la multitarea es una estrategia que permite realizar diversas actividades simultáneas en donde el niño pueda escogerlas, desarrollarlas y así fomentar la participación grupal e individual, para ello se puede hacer uso de varias herramientas como las aplicaciones móviles (Talking Tom) y educativas (Educaplay).

Talking Tom, que es una aplicación que se puede descargar desde cualquier dispositivo electrónico. Es un juego de un gato en donde el niño lo considera como una mascota virtual e interactúa con él, al realizar varias tareas cotidianas (aseo personal y alimentación), para fortalecer su autonomía e independencia mediante la exploración de su contexto. Por este motivo, tiene relación con el ámbito de identidad- autonomía que permite al infante practicar normas de higiene e imagen corporal en donde cada vez que lo realice ya no necesite de la ayuda de un adulto. De la

misma manera, se puede usar en el ámbito de relaciones con el medio natural - cultural que ayuda a los párvulos a explorar su entorno, especialmente en el cuidado de los seres vivos (animales) al elegir diversas actividades que se pueden cumplir en diversos escenarios y contextos.

En segundo lugar, *Educaplay* es un programa de fácil acceso que permite a los docentes crear actividades interactivas para los estudiantes, es por ello que puede ser empleado dentro de los ámbitos: convivencia al realizar juegos de manera grupal e individual, compartir sus experiencias y logros con los demás que se encuentran dentro de su entorno familiar y escolar; mientras que en las relaciones lógico-matemáticas podrán hacer actividades como: enlazar imágenes, adivinanzas, videos Kizz, mapas interactivos que les ayudarán a identificar algunos temas (números, colores, texturas, secuencias, figuras geométrica) que están acorde a su edad. Igualmente, la misma da la posibilidad a los infantes de seleccionar los juegos que sean de su interés, relacionarse con los mismos y con los usuarios.

3.3.2 El juego

Es una estrategia indispensable durante los primeros años de vida, pues en esta etapa los niños están aptos a adquirir nuevos aprendizajes y la mejor manera de hacerlo es mediante el juego, ya que les permitirá indagar, explorar y manipular distintos recursos que estén dentro de su contexto. Es por ello, que existen algunas herramientas digitales que pueden ser utilizadas para crear contenido dentro de ellas a lo que se conoce como gamificación, entre ellas se destacan *Kahoot, Cerebriti, Brainscape*.

En otras palabras, el juego es una de las metodologías más aplicadas dentro del Currículo de Educación Inicial, porque es considerada la base principal para el aprendizaje de los infantes. Por esta razón, las aplicaciones antes mencionadas cumplen un objetivo específico de enseñar temas mediante la elaboración de juegos interactivos que puedan emplearse en varios ámbitos

como: relaciones con el medio natural-cultural y relaciones lógico-matemáticas pues mediante éstas los párvulos podrán aprender a reconocer su entorno, aumentar su imaginación y creatividad. De la misma forma, se podrá fortalecer y reforzar los conocimientos de los colores, tamaños y formas, nociones espaciales, números, etc., mediante actividades como el juego de pares, la ruleta y tarjetas interactivas.

Igualmente, dentro de los ámbitos, expresión corporal-motricidad y comprensión-expresión del lenguaje, se pueden crear tareas mediante estas herramientas como: adivinanzas, canciones, trabalenguas, carrusel de preguntas, tarjetas de palabras, etc., que sirven de apoyo a los docentes para desarrollar las habilidades y destrezas que poseen los niños/as, como aumentar su vocabulario, el léxico, movimientos de las partes gruesas de su cuerpo, equilibrio dinámico y estático.

3.3.3 Animación a la lectura

Es fundamental que desde edades tempranas se incentive a los infantes a la animación por la lectura, ya que les ayuda a despertar su imaginación, fantasía, enriquecer su vocabulario, favorecer su expresión y comprensión. Cabe resaltar que los recursos didácticos que se les proporcionen a los niños deben ser netamente educativos, en este caso los cuentos que les entreguen tienen que ser llamativos, para evitar que los mismos pierdan el interés y el amor por la lectura.

En relación a la idea anterior, los educadores podrán emplear Educared, Canva, Geneally y Quizizz para realizar actividades como la creación de cuentos (Pinocho, Ricitos de Oro, Tres Chancitos, Patito Feo, etc.) o fábulas de (Esopo) y Youtube para observar videos educativos (Youtube Kids), donde los niños logren interactuar y aprender nueva información que tienen los libros virtuales.

Es por ello, que estas aplicaciones se adaptan a varios ámbitos: comprensión-expresión del lenguaje porque da la posibilidad a los párvulos de manifestar sus sentimientos y emociones; en cuanto al ámbito de convivencia hace referencia al trabajo colaborativo, en equipo y las relaciones interpersonales con los miembros del grupo; mientras que dentro de identidad y autonomía se enfoca en que los infantes sean capaces de hacer las tareas de manera independiente. Cada uno de estos ámbitos desarrollan diferentes destrezas que los niños deben cumplir, lo cual los docentes son los responsables de planificar actividades donde se incluya la lectura y se practiquen valores.

3.3.4 Conociendo a la naturaleza

Esta estrategia permite que los infantes exploren e interactúen con todos los ambientes que lo rodean, en donde puedan conocer de manera más amplia sus ecosistemas como la flora y fauna. Para ello se podrá aprender estos contenidos mediante el uso de algunas herramientas virtuales como: las aplicaciones móviles (*Defensor de la naturaleza*, *Kolitas un viaje por la naturaleza*, *Idle EcoClicker: Mundo verde*), las pantallas digitales (*Classroom Scream*) y los videos (*Youtube*).

Las aplicaciones móviles descritas anteriormente servirán de apoyo para que los infantes conozcan la naturaleza y su diversidad al presentar una actitud positiva hacia la misma; asimismo ayudarán a reforzar los valores como el respeto, responsabilidad y el cuidado que se debe dar al planeta. En cuanto a los videos se podrá visualizar la realidad que ocurren en otros lugares como la deforestación, minería ilegal, incendios forestales, sequía, caza ilegal, entre otros. Por ende, es importante la educación que reciben los niños tanto en el hogar como en la escuela, con el fin de formar personas con criterio propio, ya que de ellos depende que el mundo cada día sea mejor.

Por esta razón, se entrelazan con los ámbitos de comprensión-expresión del lenguaje y relaciones con el medio natural-cultural, donde se realizan actividades como: reducir la

contaminación y residuos de los mares, la protección de los animales y plantas en peligro de extinción, el reciclaje, etc. Igualmente, permite que los niños mediante cuentos puedan comprender mejor cómo está compuesto su hábitat, ya que al pasar de nivel irán encontrándose con nuevas aventuras y también hay un espacio (Quiz) para fortalecer la comprensión lectora.

3.3.5 Talleres

Con respecto a, los talleres son tomados en cuenta como una estrategia esencial para trabajar varias áreas de acuerdo a un tema específico, por ejemplo: música, danza, pintura, escultura, teatro y el taller de ciencias, donde se consolide la teoría con la práctica. De la misma manera, tienen que ser espacios amplios, seguros e interesantes, para focalizar toda la atención y concentración de los párvulos, con el propósito de liberar energías y expresar sus sentimientos, pensamiento y emociones.

Dentro de esta se pueden ejecutar algunas herramientas tecnológicas tales como la aplicación *Microsoft Encarta* que tiene concordancia con todos los ámbitos enmarcados en el Currículo de Educación Inicial, porque en ella se encuentran varias actividades interactivas que desarrollan en el niño habilidades y destrezas propias para su edad en las que se potencie el conocimiento propio, la autonomía, el juego en línea, cooperativo, el vocabulario, la exploración del medio natural y cultural, el pensamiento crítico-lógico, la creatividad, la imaginación y el esquema corporal.

Microsoft whiteboard es una pizarra digital donde los párvulos tienen la libertad de interactuar dentro de la misma, al realizar representaciones gráficas según sus intereses, la cual tiene relación con el ámbito de expresión artística, al momento de realizar actividades del desarrollo de la figura humana y el dibujo libre que refuerce la motricidad fina en cada uno de ellos.

Mientras que, la aplicación móvil (*Duolingo*) se enlaza con el ámbito de comprensión-expresión del lenguaje, donde permitirá a los estudiantes aumentar su vocabulario y fluidez al interactuar con otras personas. Además, esta herramienta da la posibilidad de adquirir y aprender idiomas nuevos como el inglés, francés, italiano y el portugués los cuales pueden ser elegidos de acuerdo a los intereses propios de los infantes. Igualmente, está organizada a través de niveles que van desde lo básico hasta lo complejo, ya que cada uno tiene actividades como completar oraciones, observar imágenes y escribir su nombre correspondiente y por último escuchar los audios para poder seleccionar la opción correcta. Al finalizar cada eslabón reciben una recompensa el cual consta de juntar varias monedas.

3.3.6 Expresión artística y corporalidad

Es necesario destacar que es un recurso importante que ayuda a fortalecer y desarrollar las habilidades motrices gruesas y creativas de los párvulos, mediante esta se podrán realizar diversas actividades como la danza, la música, la pintura, etc., donde tengan libertad de hacer movimientos al usar su cuerpo, asimismo, expresar sentimientos y emociones al plasmar representaciones gráficas.

En tal sentido, dentro de esta estrategia se podrán utilizar varias herramientas como las pizarras digitales (*Jam Board* y *Openboard*), porque ayudan a los niños a hacer actividades que sean de su interés como dibujar, pintar, subir videos, insertar pictogramas y hacer videollamadas, entre otros, donde tendrán la oportunidad de compartir sus opiniones con los demás miembros de su grupo. Con todo lo mencionado anteriormente, tiene relación con el ámbito de expresión artística y convivencia, ya que mediante estas los infantes podrán expresar sus ideas, pensamientos e imaginación en cualquier tarea que ellos ejecuten.

En cambio, *Go Noodle* es una aplicación móvil que se encuentra disponible para las personas que desean interactuar dentro de la misma, además, da la opción de escoger entre una variedad de canales educativos como el yoga, desafíos mentales y bailes. De tal manera, esta se relaciona con el ámbito de corporalidad y motricidad, con la finalidad de desarrollar la lateralidad, coordinación motora, habilidades tanto fina como gruesa, relajación, respiración, esquema corporal, concentración, atención y la capacidad de interrelacionarse con los demás.

3.3.7 Desarrollo de pensamiento lógico

Esta estrategia desarrolla el pensamiento crítico y los procesos cognitivos mediante actividades que requieran la manipulación de objetos de su entorno para que adquieran mejores conocimientos y saberes en la práctica. Igualmente, permite la organización de las mentes racionales o imaginarias que contribuyan a la comprensión de conceptos abstractos a través de los números, texturas, colores, formas y tamaños con el fin de resolver problemas cotidianos dentro de los contextos familiares y escolares.

En el desarrollo de pensamiento lógico se podrán usar algunas herramientas digitales dentro de las modalidades virtuales y presenciales, como, por ejemplo: *Mentimeter*, *Class Market*, *Google Forms* las cuales son plataformas que sirven para realizar evaluaciones en línea y de esta forma conocer cómo reciben y procesan la nueva información. En base a las aplicaciones mencionadas anteriormente se enlaza con el ámbito de relaciones lógico-matemáticas que pueden ser utilizadas en las siguientes destrezas: identificar características del día y la noche, nociones espaciales, figuras geométricas básicas, colores primarios y secundarios, números del 1 al 10, etc. Asimismo, para evaluar se formulará preguntas con pictogramas llamativos y entendibles en relación a los temas planteados dentro de las planificaciones micro curriculares, pues las misma

tienen el propósito de desarrollar actitudes de curiosidad por los elementos observados y explorados.

3.3.8 Espacios o ambientes de aprendizaje

Son espacios físicos y virtuales en donde los estudiantes son capaces de relacionarse y adquirir saberes, esto se podría realizar mediante la ayuda y supervisión de docentes - padres de familia, en donde tendrán la responsabilidad de adecuar cada espacio según las necesidades que presenten cada uno de los niños. Además, existen varios ambientes que son empleados para desarrollar destrezas que se establecen dentro del Currículo de Educación Inicial, como, por ejemplo: rincón de música, lectura, construcción, arte, hogar y dramatización.

En relación a la idea anterior, las herramientas más óptimas para esta estrategia son *Edmodo*, *Google classroom* que pertenecen a la creación de contenido, en donde los maestros tienen la disponibilidad de agregar información que dependa de los temas que van a compartir ya sean videos y juegos educativos. De la misma manera, los mismos se conectan con todos los ámbitos donde cada uno de ellos se centran en un área específica, dándoles la posibilidad a los infantes de elegir qué ambientes desean trabajar.

Primeramente, el de identidad - autonomía y convivencia se relaciona con el rincón del hogar, en donde el niño puede adquirir aprendizajes de independencia al familiarizarse con las tareas cotidianas, al fortalecer las relaciones interpersonales con los compañeros del salón de manera presencial. Mientras que, en la modalidad virtual se puede emplear la aplicación móvil “Pou” en la cual el infante tiene que cuidar de él en cuanto a sus requerimientos básicos personales.

En segundo lugar, el rincón de la lectura se enlaza con el ámbito de comprensión-expresión del lenguaje, dado que, al empezar con la prelectura de cuentos infantiles, historias mediante pictogramas desde pequeños, tendrán un mejor vocabulario, fluidez al comunicarse y potenciar la

creatividad e imaginación, ya que en el rincón se puede utilizar textos tanto físicos como digitales. Mientras que en la modalidad virtual se podrá aplicar algunos recursos tales como blogs de cuentos infantiles, videos, audio cuentos, historias interactivas, entre otros.

En tercer lugar, el ámbito de relaciones lógico -matemáticas se vincula con el espacio de construcción, donde se encontrará una variedad de materiales didácticos, como fichas, legos, rompecabezas, objetos del entorno, etc., que potencien el pensamiento crítico en los infantes esto se puede dar de forma presencial. En cuanto a lo virtual se tendrá que usar aplicaciones o programas como puzzles, juegos de Tetris, ajedrez, Minecraft y damas chinas.

Finalmente, el rincón de arte, música y dramatización se conecta con el ámbito de expresión artística, corporal y motricidad, mediante el uso de materiales como: pinturas, hojas, plastilina, pinceles, objetos reciclados, instrumentos musicales, disfraces, ya que dentro del mismo se pueden desarrollar la corporalidad, expresar ideas, sentimientos, emociones, al ejecutar tareas sencillas o complejas. En cuanto a lo virtual se manejan las tareas mediante plataformas como el Zoom, Miro, Mindomo, programas y blogs (Juegos para colorear y pintar Árbol ABC) y el juego Sweet Dance.

En resumen, las herramientas tecnológicas son de gran utilidad para las diferentes áreas, pues mediante esta se fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera innovadora. Además, pueden ser aplicadas tanto en la modalidad virtual como presencial, en donde los docentes seleccionen las herramientas que mejor se adaptan a los contenidos que desean desarrollar en las aulas escolares, con el fin de no crear un ambiente distractor en los párvulos, sino que la intención sea interiorizar los conocimientos de una manera significativa.

Igualmente, vale destacar que las TAC forman parte fundamental de la nueva era digital, las cuales se encuentran formadas por una gran variedad de herramientas que se pueden usar dentro

de las TIC, ya que cada una de estas herramientas tienen un propósito definido y ayudan a brindar la información de manera interactiva.

Finalmente, con el análisis realizado se estableció que existen múltiples herramientas digitales que pueden ser aplicadas en los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje, siempre y cuando se lleven a cabo con la debida supervisión de docentes y padres de familia. La tecnología puede ser un recurso provechoso para el aprendizaje, pero si no se usa de manera correcta puede causar daños a “la salud física del niño, debido a que no realiza ejercicio o actividades que lo mantengan en movimiento, y con esto, traer consecuencias como la obesidad y problemas de sueño” (Cortés, 2014, p.36). Por esta razón, es primordial establecer lapsos de tiempo para que los infantes manipulan e interactúan con los aparatos tecnológicos y así no provocar dificultades en su desarrollo integral, intelectual, emocional y físico, ya que como se ha evidenciado en el análisis su uso no sustituye a las estrategias didácticas sino las complementa.

Conclusiones

El análisis de la presente investigación monográfica permitió el cumplimiento de los objetivos planteados de este estudio para establecer las siguientes conclusiones.

En primera instancia la Educación Inicial es un nivel educativo importante, puesto que es el primer acercamiento que tienen los infantes con la escolaridad, en la cual se obtienen nuevos saberes mediante la aplicación de métodos y estrategias didácticas por descubrimiento, proyectos, trabajo colaborativo, autónomo, etc. Además, permite que los niños sean los protagonistas de sus propios aprendizajes y desarrollen habilidades motrices, físicas, afectivas, sociales, cognitivas y lingüísticas de acuerdo a sus necesidades específicas, pues el docente es considerado como un mediador que acompañará al individuo en todo este proceso formativo, con el fin de potenciar y fortalecer los saberes adquiridos durante el año escolar.

El análisis de la implementación de herramientas tecnológicas, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de Educación Inicial, durante la emergencia sanitaria, en donde se convirtió en un recurso principal en la modalidad en línea, es importante puesto que los párvulos se encuentran en una edad donde la información es procesada de manera inmediata. Por esta razón, es necesario que los educadores incluyan y apliquen herramientas óptimas dentro de sus planificaciones micro curriculares de acuerdo a los contenidos que desean dar. Hoy en día al retomarse las clases presenciales es necesario no dejar de lado el uso de las herramientas tecnológicas de manera pertinente en el desarrollo de este proceso.

Todas las instituciones educativas tuvieron que modificar la manera de enseñar, debido a la pandemia por Covid-19, donde el principal recurso fue utilizar herramientas tecnológicas que se dividen en: creación de contenido, aplicaciones digitales y móviles, plataformas, juegos en línea y sitios web las cuales presentan propósitos específicos que permiten a los docentes analizar cuál

es la más factible para aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizajes y así lograr que los infantes aprendan los contenidos de manera enriquecedora e interactiva a las que hoy se las conoce como TAC. Las más conocidas por los docentes que se pueden nombrar son: Zoom, Whatsapp, Messenger, Facebook, Microsoft Teams y Google Classroom, que les permitieron tener una buena comunicación con la mayoría de estudiantes y padres de familia.

La correlación bibliográfica entre las herramientas digitales con los ámbitos de desarrollo y aprendizaje que propone el Currículo de Educación Inicial evidencia que es posible planificar actividades con la selección de una o varias herramientas que se asocien con las destrezas a trabajar y así lograr mayor atención por parte de los estudiantes al observar, interactuar y manipular las pantallas interactivas. Esto siempre y cuando el docente conozca a fondo estos recursos y emplee el papel de investigador para responder a las características de cada una de las áreas establecidas.

Finalmente, se establece que las herramientas tecnológicas son importantes, pero estas no reemplazan las estrategias didácticas aplicadas por los educadores en la presencialidad sino las mismas, se convierten en un complemento, en la cual sirvan de apoyo durante las actividades realizadas dentro y fuera de la institución educativa.

Bibliografía

Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J. y 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.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S071850062017000300009&lng=es&nrm=iso

Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610-623.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S181576962018000400610&script=sci_arttext&tlng=en

Alonso, J. (2008). El sitio web como unidad básica de información y comunicación. Aproximación teórica: definición y elementos constitutivos. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, (5), 226-247.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/33488/EI%20sitio%20web%20como%20unidad%20basica%20de%20informacion%20y%20comunicacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Antolí, V. B., Pavía V. F., y Muñoz, F. I. (2011). Didáctica General. En Gispert, C. y Gárriz, J. (Eds), *Manual de la Educación* (pp. 49-164). Editorial Oceano.

Antón, J., y Rincón, J. (2013). La educación superior a distancia virtual en Colombia: Nuevas Realidades. *Asesad/Virtual Educa.*

https://www.unbosque.edu.co/sites/default/files/autoevaluacion_docs/educacion_superior_distancia_virtual.pdf#page=48

Argudo, M., y Tenecela, M. (2020). Educación con tecnología en una pandemia: breve análisis. *Revista Cientific*, 5(17), 292-310.

http://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/457/1138

Ávila, Y., y Veytia, M. (2019). Los procesos de enseñanza y aprendizaje de la danza: una mirada en atención a la diversidad estudiantil. *Educación y Humanismo*, 21(37), 67-85.

<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/3410>

Ayala, E., y Gonzales, S. (2015) *Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Editorial de la UIGV. http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/439/1141

Barbosa, J. H. B. (2014). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. *Revista de investigación ashtag* (45), 124-131. <https://revistas.cun.edu.co/index.php/hashtag/article/view/46/43>

Béjar, M., y Vera, M. (2022). Cambio de modalidad presencial a virtual durante el confinamiento por Covid-19: percepciones del alumnado universitario. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 243-260.

<https://www.redalyc.org/journal/3314/331469022015/html/>

Beltran, J., Salvatierra, M., Espinoza, M., y Tataje, F. (2021). Educación durante la pandemia COVID-19. Uso de la tecnología en la nube: Jamboard. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E44), 39-48.

<https://www.proquest.com/openview/b37e64920e87663f70fb0e0fe5bf4ace/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Bestard, C., Torres, V., Olivares, Y., y Soto, J. (2012). Algunas consideraciones teóricas sobre el proceso enseñanza–aprendizaje. *Revista información científica*, 74(2).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551757272013>

Bravo, F., y Forero, A. (2012). La robótica como un recurso para facilitar el aprendizaje y desarrollo de competencias generales. *Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(2), 120-136.
https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/121799/La_robotica_como_un_recurso_para_facilit.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 1-9.
<https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.pdf>

Cabrera, I. (2013). Influencia de la música en las emociones: una breve revisión. *Realitas: revista de Ciencias Sociales, Humanas y Artes*, 1(2), 34-38.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4766791>

Caccuri, V. (2013). *Educación con TICS*. Usershop.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-iSF7urTm9QC&oi=fnd&pg=PA1&dq=educaci%C3%B3n+con+tics&ots=97akSUNf2s&sig=7jyWZnLXM1kvja0ZtLjZGaBJulE#v=onepage&q=educaci%C3%B3n%20con%20tics&f=false>

Cacheiro, M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Editorial UNED.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KG5aDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq>

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S165938202020000100038&script=sci_arttext&tlng=es#B20

Casaus, F., Muñoz, F., Sánchez, J., y Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logia, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>

Castillejos, B. (2019). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidor millennial. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(1), 24-39. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S166561802019000100024&script=sci_abstract&tlng=pt

Castillo, F. (2014). La presencia de Ovide Decroly en el " Boletín " y en la " Revista de Escuelas Normales "(1922-1936). Bordón. *Revista de pedagogía*, 66(3), 121-132. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/Bordon.2014.66308>

Castillo, Á. (2014). *Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños*. Narcea Ediciones. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JH6P9MA8XXkC&oi=fnd&pg=PA9&dq=+Did%C3%A1ctica+b%C3%A1sica+de+la+educaci%C3%B3n+infantil:+Conocer+y+comprender+a+los+m%C3%A1s+peque%C3%B1os.&ots=QB7p3Vbs3f&sig=CFbcl3JLvpk18pUjTVv2SeT2k40#v=onepage&q=Did%C3%A1ctica%20b%C3%A1sica%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20infantil%3A%20Conocer%20y%20comprender%20a%20los%20m%C3%A1s%20peque%C3%B1os.&f=false>

Castro, S., y Lacayo, M. (2012). La expresión artística: Otro desafío para la educación rural.

Revista Electrónica Educare, 16(3), 115-126.

<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194124728008.pdf>

Cevallos, J., Lucas, X., Paredes, J., y Tomalá, J. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el

aula para generar motivación en estudiantes de noveno de básica de las unidades educativas

Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revista ciencias pedagógicas e*

innovación, 7(2), 86-93.

<https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/304/388>

Cobo, G., y Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Editorial IDU

[https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[20de%20Roles%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Código de la niñez y adolescencia. (2017). Artículo 37 [Capítulo III]. Quito, Ecuador.

[https://www.igualdad.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadole](https://www.igualdad.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)

[scencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)

Constitución de la República del Ecuador. (2008). [Const.]. Artículo 26 [Título II]. Quito:

Ediciones Legales. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Cortés, M. (2014). *Ventajas y desventajas del uso de tecnologías en preescolar y su utilización*

por moda, innovación o por sus beneficios. [Tesis de Maestría en Tecnología Educativa]

[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/629963/MarthaEiaCort%C3%A9sLeal.](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/629963/MarthaEiaCort%C3%A9sLeal.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/629963/MarthaEiaCort%C3%A9sLeal.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Corredor, O. y Cruz, J. (2020). *Ambientes de aprendizaje accesibles que fomentan la afectividad en contextos universitarios*. Editorial UD.

https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/ambientes_de_aprendizaje_accesibles_que_fomentan_la_afectividad_en_contextos_universitarios.pdf

Cueva, M., y Terrones, S. (2020). Repercusiones de las clases virtuales en los estudiantes universitarios en el contexto de la cuarentena por COVID-19: El caso de la PUCP. *Propósitos y representaciones*, 8(3), 588.

<https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/download/588/1086>

Chiquero, D. (2013). La Pizarra Digital Interactiva en las aulas de Castilla-La Mancha: análisis del rendimiento y la integración. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (38), 2-23. <https://revistas.um.es/red/article/view/234131>

Damaris, G., Pedro, A., y Yaima, D. (2021). Importancia del video como herramienta didáctica en el proceso docente educativo. Su impacto en tiempos de COVID-19. *I Jornada Virtual de Estomatología 2022. Ciego de Ávila*.

<https://estocavila2021.sld.cu/index.php/estocavila/2022/paper/viewFile/7/25>

Dávila, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophia*, (19), 153-170.

<https://revistas.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.07>

Delgado, J., Contreras, F. y Ríos, C. (2018). Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699. <https://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>

- Delgado, J., Chávez, A., y Molina. O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4(14), 205-227. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=563662154011>
- De la Cruz, M., Macías, G., Viejó, J., y Chisag, J. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4), 199-212. <https://reciamuc.com/~recimund/index.php/es/article/view/899>
- Del Valle, M. (2020). Edmodo: una plataforma de e-learning para la inclusión. *Revista de la SEECI*, (52), 17-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7504218>
- Díaz, W. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. *Hallazgos*, 10(19), 213-233. <https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835217013.pdf>
- Díaz, J., y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre* (2013), 1-9. https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf
- Espinal, A. (2021). Memoria Congreso de Innovación Educativa. *Innovare: Revista de ciencia y tecnología*, 10(3), 1-14. <https://lamjol.info/index.php/INNOVARE/article/view/12993>
- Flores, J., Ávila, J., Jara, C., González, F., Trujillo, R. y Larenas, C. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Editorial UnIDD

http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf

García, M., y Marulanda, W. (2020). Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto. *Kepes*, 17(22), 256-276.

<https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2609/2411>

Gehred, A. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338-340.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7069818/>

Giler, R., Gómez, L. y Nivelá, G. (2019). La clase móvil y su aporte al aprendizaje de inglés en forma divertida y saludable. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. 22, 1-17.

<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1347/1669>

Göller, R. (2012). Educación virtual o virtualidad de la educación. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 14(19), 137-150.

<https://www.redalyc.org/pdf/869/86926976007.pdf>

Gómez, E., González, M., Trujillo, C., y Fuentes, J. (2016). *Didáctica general y formación del profesorado*. Editorial UNIR

https://www.unir.net/wpcontent/uploads/2016/07/DIDACTICA_GENERAL_baja.pdf

González, J. (2012). La clasificación de los métodos de enseñanza en educación superior. Contextos educativos. *Revista de educación*, (15), 93-106.

<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/viewFile/657/620>

González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula.

Revista Tecnología, Ciencia y Educación, (13), 75-117.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Recursos+tecnol%C3%B3gicos+para+la+integraci%C3%B3n+de+la+gamificaci%C3%B3n+en+el+aula&btnG=

González, M., Chimborazo, M., y Coronel, P. (2020). Desafío del Siglo XXI en la educación:

dando saltos del TIC-TAC al TEP. *Revista Scientific*, 5(18), 323-344.

https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/474/1202

González, P. (2014). El software y los programas de computación desarrollados bajo relación

laboral en el sistema venezolano. *Propiedad Intelectual*, 13(17), 212-230.

<https://www.redalyc.org/pdf/1890/189032484004.pdf>

Guerra, J. (2019). *Gestión por procesos*.

https://www.academia.edu/41453386/Gesti%C3%B3n_por_Procesos_en_SaludGu%C3%ADa_de_implementaci%C3%B3n

Gutiérrez, A., y Ruiz, M. (2018). Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo

infantil. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(17), 33-51.

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200033&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200033&lng=es&tlng=es)

Harf, R., Ullúa, J., Fraguaglia, R. y Origlio, F. (2019) *Multitareas, rincones y talleres en la*

Educación Inicial. Puerto Creativo.

<https://es.scribd.com/document/413059556/Multitarea-Rincones-y-Talleres-en-LaEducacion-Inicial>

- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., y Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 9(2), 49-58. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>
- Hernández, A., y Domich, A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 7302-7320. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/848/1147>
- Infante, R., y Miranda, M. (2017). Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. *Revista UNIANDES Episteme*, 4(3), 365-375. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6756270>
- Ito, K. (2019). Desarrollo del pensamiento crítico en niños de educación primaria. *Revista de Pensamiento Crítico Aymara*, 1(1), 47-64. <https://pensamientocriticoaymara.com/index.php/rpca/article/view/7/9>
- Jaume, M., Ribot, M., y Mas, C. (2014). La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3(2), 19- 39. <https://revistas.usc.es/index.php/reladei/article/view/4726>
- Lagunes, A., y Lagunes, P. (2018). Plataformas educativas para mejorar el proceso de aprendizaje en organizaciones educativas. *Estrategias organizacionales e innovación tecnológica*, 1, 118-124. https://www.researchgate.net/publication/328642287_Plataformas_educativas_para_mejorar_el_proceso_de_aprendizaje_en_organizaciones_educativas

Lassalle, M., Marzonetto, G., y Quiroz, A. (2020) La Educación Inicial en los Sistemas Educativos Latinoamericanos para los Niños y Niñas de 3, 4 y 5 años. *UNICEF*.

<https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/An%C3%A1lisis%20comparativos%20-%20PI%20-%20Mercedes%20Mayol.pdf>

Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. (2015). Artículo 40 [Capítulo V]. Quito, Ecuador. https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. (2015). Artículo 46 [Capítulo V]. Quito, Ecuador. <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

López, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (27), 1-15. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=+De+las+TICs+a+las+TACs+%3A+la+importancia+de+crear+contenidos+educativos+digitales.%7D&btnG=

López, E. V. (2017). El avance tecnológico y su impacto en la educación inicial. *Explorador Digital*, 1(3), 5-16. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/314/726>

Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 5, 45-47. <https://thinkepi.profesionaldelainformacion.com/index.php/ThinkEPI/article/view/30465/16032>

Malajovich, A., Violante, R. y Soto, C. (2015). *La organización de la enseñanza*. Ministerio de Educación de la Nación.

[http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/110110/Modelos%20Organizacionales_interior_baja%20\(1\)FINAL%2012%20de%20junio.pdf?sequence=1](http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/110110/Modelos%20Organizacionales_interior_baja%20(1)FINAL%2012%20de%20junio.pdf?sequence=1)

Matamoros, M. A. G. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de investigación*, 38(81), 43-68. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140396002.pdf>

Martínez, J. (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial? *Educación* 20(39), 7-22. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056871.pdf>

Martínez, D., y Salazar, C. (2018). *Impacto de las aplicaciones móviles en Colombia a nivel de la salud, educación y trabajo*.

https://repository.unicatolica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12237/987/IMPACTO_APLICACIONES_MOVILES_COLOMBIA_NIVEL_SALUD_EDUCACION_TRABAJO_SANTIAGO_CALI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martínez, L. (2012). La animación a la lectura en las bibliotecas. La construcción de un camino hacia la lectura. *Boletín de la asociación andaluza de bibliotecarios*, 27(103), 59-78.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=La+animaci%C3%B3n+a+la+lectura+en+las+bibliotecas.+La+construcci%C3%B3n+de+un+camino+hacia+la+lectura.&btnG

Martínez, A., y Segovia, I. (2014). Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 45, 125-136.

<https://idus.us.es/handle/11441/46201>

Marzonetto, G. (2019). *La política de los programas de cuidado infantil en América Latina: Un análisis comparado de Argentina, Chile y Uruguay (2005-2015)*. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de San Martín]

http://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/756/1/TDOC_EPYG_2019_MGL.pdf

Medina, M. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 8(5), 1-8.

<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230>

Medina, A., y Salvador, F. (Eds.). (2009). *Didáctica general*. Pearson Educación. <https://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>

Ministerio de Educación Nacional, (2010). *Orientaciones pedagógicas para el grado de transición*.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles259878_archivo_pdf_orientaciones_transicion.pdf

Ministerio de Educación, (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Ministerio de Educación, (2014). *Lineamientos y acciones emprendidas para la implementación del currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/07/Educacion-inicial1.pdf>

Ministerio de Educación, (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador.

<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>

Ministerio de Educación (2020). *MinEduc da a conocer nuevas opciones educativas – Ministerio de Educación*. Quito, Ecuador. <https://educacion.gob.ec/mineduc-da-a-conocer-nuevas-opciones-educativas/>

Ministerio de Educación (2020). *Educación Abierta y Educación en Casa*. Quito, Ecuador. <https://educacion.gob.ec/educacion-abierta-y-educacion-en-casa/>

Muñoz, K., García, J., Zambrano, J., Alcívar, K., y Zambrano., L. (2020). El impacto de las aplicaciones móviles orientando a las mipymes de la ciudad de Chone. *ULEAM Bahía Magazine*, *I*(1), 31-41. <https://revistas.uleam.edu.ec/documentosbahia/EL%20IMPACTO%20DE%20LAS%20APLICACIONES%20MOVILES,%20ORIENTADO%20A%20LAS%20MIPYMES%20DE%20LA%20CIUDAD%20DE%20CHONE.pdf>

Oltra, L., García, F, Ramos, A., García, E., Gras, R., y Santonja, A. (2021). Evaluación de la aplicación de la APP Mentimeter como facilitador de la interacción y el aprendizaje en el aula. *In Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19* (pp. 671-682). Octaedro. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119371>

Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., y Barragán, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, *5*(1), 32-46. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/download/3391/4368/1840>

0

Pautasso, E. (2009). Genealogía de la Educación Inicial en el Ecuador. *Alteridad*, 4(1), 56- 64.

<https://www.learntechlib.org/p/195448/>

Parra, S., Tapia, M., y Vásquez, F. (2020). Aprendizaje mediante el uso de Herramientas Tecnológicas en la Educación inclusiva y el fortalecimiento de la enseñanza. *Revista Scientific*, 5(17), 350-369.

http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/439/1141

Penso, R. (2015). El taller como estrategia metodológica para estimular la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Boletín Redipe*, 4(10), 49-55.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6232367>

Pérez, J. (2012). *Gestión por Procesos* (5.^a ed.). ESIC Editorial

https://books.google.com.ec/books?id=qbDaVMS6uhUC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Pillajo A. (2019). *Guía digital del uso del formulario de Google Forms para la evaluación en básica superior* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Israel].

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1991>

Pitluk, L. (2006). La enseñanza en el Nivel Inicial: sus especificidades. En Boggino, N. (Ed.). *Aprendizaje y nuevas perspectivas didácticas en el aula* (pp. 30- 49). Homo Sapiens.

Ponz, M., y Vernet, M. (2019). El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés. *Puertas Abiertas*, 1(15), 1-8.

https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12513/pr.12513.pdf

Posligua, R., y Zambrano, L. (2020). El empleo del YouTube como herramienta de aprendizaje.

Rehuso, 5(1), 10-18. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Real Academia de la Lengua Española (2021, 18 de diciembre). Diccionario de la lengua española,

enseñanza, 23.^a ed., <https://dle.rae.es/ense%C3%B1anza?m=form>

Real Academia de la Lengua Española (2021, 18 de diciembre). Diccionario de la lengua española,

proceso, 23.^a ed. <https://dle.rae.es/proceso?m=form>

Real Academia de la Lengua Española (2021, 19 de diciembre). Diccionario de la lengua española,

taller, 23.^a ed. <https://dle.rae.es/taller>

Real Academia de la Lengua Española (2021, 19 de diciembre). Diccionario de la lengua española,

didáctica , 23.^a ed. <https://dle.rae.es/did%C3%A1ctica>

Real Academia de la Lengua Española (2014). *Diccionario de la lengua española*, internet , 23.^a

ed. <https://dle.rae.es/internet>

Repetto, P. (2013). Impacto de las tecnologías de la información y comunicación. *Pediatría*

Integral, 686-693. [https://www.adolescenciasema.org/wp-](https://www.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/07/Impacto-de-las-tecnolog%C3%ADas-de-la-informaci%C3%B3n-y-la-comunicaci%C3%B3n.pdf)

[content/uploads/2015/07/Impacto-de-las-tecnolog%C3%ADas-de-la-](https://www.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/07/Impacto-de-las-tecnolog%C3%ADas-de-la-informaci%C3%B3n-y-la-comunicaci%C3%B3n.pdf)

[informaci%C3%B3n-y-la-comunicaci%C3%B3n.pdf](https://www.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/07/Impacto-de-las-tecnolog%C3%ADas-de-la-informaci%C3%B3n-y-la-comunicaci%C3%B3n.pdf)

Rey, F. (2016). TIC en educación infantil: una propuesta formativa en la asignatura didáctica de

las matemáticas basada en el uso de la tecnología. *DIM: Didáctica, Innovación y*

Multimedia, (33), 1-18.

[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=TIC+EN+EDUCACI%C3%](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=TIC+EN+EDUCACI%C3%93N+INFANTIL%3A+UNA+PROPUESTA+FORMATIVA+EN+LA+ASIGNATURA+)

[93N+INFANTIL%3A+UNA+PROPUESTA+FORMATIVA+EN+LA+ASIGNATURA+](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=TIC+EN+EDUCACI%C3%93N+INFANTIL%3A+UNA+PROPUESTA+FORMATIVA+EN+LA+ASIGNATURA+)

[DID% C3% 81CTICA+DE+LAS+MATEM% C3% 81TICAS+BASADA+EN+EL+USO+DE+LA+TECNOLOG% C3% 8DA&btnG=](#)

Rodríguez, M. (2020). Evaluación en línea. *Revista Multi-Ensayos*, 6(11), 2-7.

<https://www.camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/9281/10581>

Rojas, F. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno-2010. *Comuni@ ción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 37-44. <https://comunicacionunap.com/index.php/rev/article/view/20>

Romero, Á. (2016). *Duolingo es la aplicación más fiable para aprender y certificar un idioma*. [Tesis de grado, Universidad de la Ciudad de Nueva York] Archivo digital. <http://repositoral.cuaieed.unam.mx:8080/xmlui/bitstream/handle/20.500.12579/4820/VE16.579.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruiz, O., Sacán, J., y Vintimilla, J. (2021). La educación inicial virtual en contexto de la pandemia COVID-19. Aciertos y desafíos: una Aproximación desde la praxis pre profesional de la carrera de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación. *Mamakuna*, (16), 77-87. <http://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/471>

Saavedra, M. (2013). Evaluación del aprendizaje en línea. *EduTicInnova. Revista de Educación Virtual*, (1), 12-16. <https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/eduticinnova/article/view/78/69>

Saavedra, D., y Quintero, E. (2020). *Uso de Microsoft Whiteboard y su enlace a un curso en Moodle*. Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

<https://ridda2.utp.ac.pa/bitstream/handle/123456789/11453/Tutorial-whiteboard.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Salazar, A., y del Pilar, L. (2021). *El aporte de la Plataforma Google Classroom en la Educación Virtual en Décimo año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño del Cantón Naranjito* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro UNEMI]. Archivo digital. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5753>

Sánchez, E., y Corral, K. (2014). Uso, Clasificación y funciones de las herramientas digitales. Enpcac, 1-10. https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/tarea_2_uso_clasificacion_y_funciones_de_la_herramientas_digitales.pdf

Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia UNEMI*, 12(30), 143- 159. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5826/582661249013/582661249013.pdf>

Sevil, J. (2019). Cuestionarios interactivos Q y A. Un recurso tecnológico alternativo para dinamizar el aprendizaje personalizado en el contexto universitario. *Jornadas de Investigación en Innovación Docente de la UNED. Innovación educativa en la era digital*. 201- 206. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:IUED-actas-jornadas-cong-X-0001>

Steinberg, C., Cardini, A., y Guevara, J. (2019) Mapa de la Educación Inicial en Argentina. UNICEF. <https://www.cippec.org/wp-content/uploads/2019/06/UNICEF-CIPPEC-Sintesis-de-resultados-Mapa-de-la-educacio%CC%81n-Argentina.pdf>

- Suárez, C., Bello, J., y Garcés, N. (2021). Análisis de la pedagogía de María Montessori y Reggio Emilia. *Universidad de la Laguna*. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/24292>
- Tamayo, O., Zona, R., y Loaiza, Y. (2015). El pensamiento crítico en la educación. Algunas categorías centrales en su estudio. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(2), 111-133. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134146842006.pdf>
- Traverso, C. (2013). Modelos de la didáctica: un análisis desde la dialogicidad. *Acción pedagógica*, 22(1),68-80. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6223463>
- Torres, J., Alcántara, J., Arrebola, J., Rubio, S., y Mora, M. (2016). Trabajando el acercamiento a la naturaleza de los niños y niñas en el Grado de Educación Infantil. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias*, 14(1), 258-270. <https://www.redalyc.org/pdf/920/92049699019.pdf>
- Valarezo, M., Honores, J., Gómez, A., y Vinces, L. (2018). Comparación de tendencias tecnológicas en aplicaciones web. *3C Tecnología*, 7(3). https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/09/Art_2.pdf
- Valarezo, J., y Santos, O. (2019). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente. *Conrado*, 15(68), 180-186. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300180
- Vázquez, A. (2014). Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación en la Formación de Docentes en Educación CTS en el contexto del siglo XXI. *Uni-Pluriversidad*, 14(2), 37-49. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/unip/article/view/20055>

Vera, F. (2020). La importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje y la evaluación diagnóstica.

ATLANTE Cuadernos de Educación y Desarrollo.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/evaluacion-diagnostica.pdf>

Zabalza, M. (2013). Pedagogía (s) de Infancia. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación*

Infantil, 2(3), 17-36. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4689>