

Universidad Gerardo Barrios
Facultad de Postgrado y Educación Continua de la Universidad Gerardo Barrios
Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje



“Influencia del uso y aplicación de las herramientas virtuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de Educación Parvularia del Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel”

Asesora:
Mtr. Antonieta Ramírez Zelaya

Presentan:
Gabriela Lilibeth Álvarez Arias
Israel Ernesto Herrera Portillo

San Miguel, 17 de marzo de 2025

AUTORIDADES

MSC. LICDO. JOSÉ SALVADOR ALVARENGA RIVERA
RECTOR

DEGI. SIRHAN RAÚL RIVAS FLORES
VICERRECTOR ACADÉMICO

DRA. YANETH RUBIDIA CAMPOS DE RIVAS
FISCAL

MSC. LICDO. MIGUEL ANTONIO FLORES CASTRO
DECANO DE LA FACULTAD DE POSTGRADO

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Situación Problemática	1
1.2. Delimitación.....	4
1.3. Enunciado del Problema	7
1.4. Justificación.....	7
1.5. Objetivos.....	10
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1. Antecedentes Históricos	12
2.2. Elementos Teóricos.....	18
2.3. Definición y Operalización de Términos Básicos Variables	29
CAPÍTULO III.....	92
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	92
3.1. Tipo de Estudio	92
3.2. Método	93
3.3. Población y Muestra	93
3.4. Técnicas e Instrumentos.....	97
3.5. Etapas de la Investigación.....	101

3.6. Procedimiento de Análisis e Interpretación de Resultados.....	102
CAPÍTULO IV.....	104
HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN	104
4.1. Presentación y Discusión de Resultados	104
CAPÍTULO V	135
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	135
5.1. Conclusiones	135
5.2. Recomendaciones	138
5.3. Propuesta	140
GLOSARIO	159
BIBLIOGRAFÍA	163
ANEXO 1	166
ANEXO 2 INSTRUMENTOS.....	167

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios Todopoderoso, por haberme dado el regalo más valioso: la vida. Su presencia constante me ha proporcionado la sabiduría, humildad y fortaleza necesarias para enfrentar los retos que han surgido durante mi formación profesional. A través de cada prueba y desafío, he sentido su guía, recordándome que la fe y la confianza en su palabra son esenciales para avanzar con esperanza y determinación.

A mis padres, Ana Gloria de Herrera Portillo y Rafael Ernesto Herrera Girón, mi mayor agradecimiento y amor eterno. Han sido la columna vertebral de mi vida, brindándome siempre su apoyo incondicional, cargado de amor, paciencia y sacrificio. Sin su orientación, sacrificio y enseñanzas de vida, este logro no habría sido posible. Me han mostrado el verdadero valor del esfuerzo, del trabajo honesto, y del apoyo familiar en cada paso de este viaje.

A mi esposa, Karla Beatriz Herrera Cisneros, por ser mi compañera inquebrantable. Tu amor, comprensión y motivación han sido el combustible que me impulsó a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles. A mis hijos, Jeammy Fernanda Herrera Cisneros y Dylan Ernesto Herrera Cisneros, por ser mi inspiración diaria. Ustedes representan el futuro por el que lucho, y su presencia en mi vida me ha motivado a no rendirme nunca. A mis tíos, especialmente a Galileo Portillo, por su apoyo incondicional, siempre dispuesto a extender su mano cuando más lo necesité. A mi abuelo, José Israel Fuentes, por confiar en mí desde el principio y por su constante motivación para que nunca me rindiera. A toda mi familia, por estar siempre con las puertas abiertas, listos para ofrecerme su cariño, apoyo y confianza incondicional.

A mi compañera y amiga, Gabriela Lilibeth Álvarez Arias, quién ha sido parte importante de esta travesía. Su amistad, apoyo y compañía han sido fundamentales en momentos donde la motivación flaqueaba, y su solidaridad ha sido una gran bendición en este camino. Juntos hemos compartido experiencias que siempre llevaré en el corazón.

Mi más sincero agradecimiento a mi asesora, Mtr. Antonieta Ramírez Zelaya, por su orientación invaluable. Su paciencia, compromiso y apoyo a lo largo de todo este proceso de tesis han sido fundamentales para mi crecimiento académico. Sus palabras de aliento y su incansable motivación me impulsaron a dar lo mejor de mí en cada paso. Más allá de ser una guía en lo académico, su amistad y constante inspiración me han hecho crecer no solo como profesional, sino también como persona.

Finalmente, extendiendo mi gratitud a todas aquellas personas que de una u otra manera han sido parte de este proceso. A cada uno de los que, con palabras de aliento, consejos o simplemente su presencia, han contribuido a que este logro sea posible. Este es un paso más en mi camino, y lo he dado con la certeza de que, detrás de mí, llevo el apoyo de muchas personas que han creído en mí.

Israel Ernesto Herrera Portillo

Agradezco a mis padres Daniel Álvarez Interiano, de quien he heredado la vocación de la docencia, y quien me motivó a continuar con mi formación profesional, quien fue pilar fundamental en todo este proceso de postgrado. A mi madre, Marleny Elizabeth Arias quien también ha sido fundamental en mi formación como persona, y como profesional, quien me ha apoyado en todo momento.

A mi padrastro José Bonilla por su respeto y admiración, quien siempre se enorgullece y alegra de mis logros, quien me brinda de igual forma amor y apoyo en todo momento.

A mi hijo Juan José Rodas Álvarez mi inspiración para ser mejor cada día en todos los aspectos de la vida, a quien le dedico mis triunfos siempre, el amor más puro y sincero que tengo.

A mi pareja Juan José Rodas Garay, mi compañero de aventuras, quien me ha brindado todo su apoyo en este proceso, por su amor y por motivarme a lograr mis metas.

A mi compañero y amigo de tesis, Israel Ernesto Herrera, por su comprensión, por motivarme hasta el final a concluir con éxito este proyecto.

A nuestra asesora Mtr. Antonieta Ramírez Zelaya quien nos orientó y llevó con mucho profesionalismo y paciencia en todo nuestro proceso, es una excelente profesional de quien aprendí muchísimo.

Finalmente agradezco a las docentes de Parvularia 4 y 5 años y a la directora por su disponibilidad y apertura para permitirnos adentrarnos en esta investigación en sus salones de clases, fue vital su apoyo y colaboración para que este proyecto se llevará a cabo.

Gabriela Lilibeth Álvarez Arias

INTRODUCCIÓN

En El Salvador, la enseñanza en modalidad presencial es la que se ha mantenido y practicado siempre en las Parvularias salvadoreñas; la lectoescritura, el apresto y la psicomotricidad se desarrollaron muy activamente en los centros de enseñanza. Sin embargo, debido a la emergencia por COVID-19, las autoridades del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT) debieron cerrar los centros educativos.

Ese cierre llevó a adoptar la modalidad virtual para trabajar con niñas y niños de todas las parvularias, lo que provocó un cambio brusco en muchos aspectos relacionados con los aprendizajes. Los estudiantes y docentes del Centro Escolar Cantón El Zamorán de los niveles de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años, se vieron en la necesidad de apoyarse de las herramientas virtuales para los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual ha significado un reto en la formación de las competencias docentes, así como también en la comunidad educativa que debió someter a la preparación en el área tecnológica.

En la actualidad, la integración de herramientas virtuales en el ámbito educativo ha adquirido una relevancia significativa, especialmente en la educación Parvularia. En este contexto, las tabletas y otras tecnologías se han posicionado como recursos didácticos fundamentales para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los primeros años de vida escolar. La presente investigación tiene como propósito analizar cómo el uso de estas herramientas influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños de 5 y 6 años en el Centro Escolar Cantón El Zamorán, ubicado en San Miguel. A lo largo de este trabajo, se abordaron diversas cuestiones relacionadas con la implementación de metodologías activas apoyadas por recursos tecnológicos, evaluando su impacto en la adquisición de competencias en el aula de parvularia. Asimismo, se identificó las ventajas y limitaciones que presenta el uso de tabletas en la enseñanza de los estudiantes, con el fin de ofrecer recomendaciones para su óptima utilización en contextos educativos similares.

El documento está estructurado en cinco capítulos, cada uno con un enfoque específico que contribuye al desarrollo integral del estudio.

En el capítulo I, se expone el planteamiento del problema, los objetivos generales y específicos, y la justificación de la investigación. Se establece el contexto en el que se

realiza el estudio y se destacan los motivos que hacen pertinente la exploración del uso de tablets en la educación parvularia. Este proyecto de investigación fue profundizar en el análisis del uso de herramientas virtuales en los salones de clases y su influencia dentro en proceso de aprendizaje en los estudiantes de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años en El Centro Escolar Cantón El Zamorán.

En el capítulo II, capítulo se ofrece una revisión detallada de las teorías y estudios previos que sustentan la investigación. La búsqueda se orienta hacia el análisis de los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del uso de herramientas virtuales en el salón de clase y su influencia en los aprendizajes de los estudiantes de educación parvularia. Además, se profundiza en la relación entre la tecnología y el aprendizaje en la primera infancia, presentando estudios que han documentado los beneficios y desafíos del uso de herramientas virtuales en el aula.

En el capítulo III, se describe el tipo de investigación que se siguió, siendo éste descriptivo y exploratorio. Se desarrolló, además, un abordaje que cumpliera con lo que realmente se necesitó para comprender la problemática que se estudió. El estudio descriptivo buscó llevar a cabo una investigación en la cual se pudiesen conocer y comprender las características del fenómeno, con el propósito de poder recopilar datos que conlleven a una información verídica, la cual cumpliera con los indicadores de la investigación.

En ese sentido, se consideró la utilización de un método cualitativo, considerándose, por ende, una investigación que adopta un enfoque cualitativo., Con este tipo de método se logró conocer sobre la experiencia de aprendizaje de los niños y niñas utilizando herramientas virtuales en el salón de clases, tomando a consideración emociones o percepciones, a fin de poder explicar el fenómeno estudiado. Utilizando las técnicas; Revisión documental, guiones de clases, observación no participante y entrevista semiestructurada. Además, de los instrumentos ficha de revisión documental, guía de entrevista semiestructurada y guía de observación, con la finalidad de obtener información sobre el comportamiento en el contexto que se desarrollan las niñas y niños en los salones de clases.

En el capítulo IV, capítulo expone los principales hallazgos del estudio. A partir de la información obtenida, se analiza el impacto del uso de herramientas virtuales en el

desarrollo enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años. El análisis de los hallazgos encontrados en la investigación realizada en el Centro Escolar Cantón el Zamorán de la Ciudad de San Miguel durante el primer semestre del año 2024 en el periodo post pandemia. Para el levantamiento de la información, se aplicaron las tres técnicas de investigación cualitativas mencionadas anteriormente, las cuales fueron la observación no participante, la entrevista semi estructurada y la revisión documental.

En el capítulo V, reúne las conclusiones más importantes del estudio, estableciendo un puente entre los resultados obtenidos y los objetivos iniciales. Además, se ofrecen recomendaciones prácticas para la incorporación efectiva de las tabletas en la educación parvularia, dirigidas a las docentes y dirección del Centro Escolar. Finalmente, se sugieren líneas de investigación futura que podrían enriquecer el campo de estudio. Con esta estructura, el presente trabajo busca contribuir al conocimiento sobre el uso de la tecnología en la educación inicial, brindando herramientas teóricas y prácticas que promuevan una enseñanza más eficaz e inclusiva.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad, el uso de herramientas virtuales en la educación ha cobrado una gran importancia. La educación parvularia se caracteriza por la necesidad de metodologías dinámicas e interactivas que fomenten el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 y 6 años. Sin embargo, en el Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel, se observa que la integración de estas herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje presenta desafíos tanto para docentes como para estudiantes. Es por ello, que se presenta en el siguiente estudio.

1.1. Situación Problemática

En el Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel, la integración de herramientas virtuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación parvularia presenta tanto oportunidades como desafíos. A pesar del potencial de estas herramientas para mejorar la motivación y el desarrollo de habilidades en estudiantes de 5 y 6 años. Esta situación impacta la calidad del aprendizaje y la equidad en el acceso a recursos tecnológicos, generando la necesidad de estrategias que optimicen su implementación en el aula.

El objetivo principal de este proyecto de investigación fue profundizar en el análisis del uso de herramientas virtuales en los salones de clases y cómo influyeron dentro de los procesos de aprendizaje en los estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años en El Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Se conoció que a partir de la pandemia todas las instituciones educativas del país tuvieron que enfrentarse a los retos existentes de pasar de la modalidad presencial a la virtual, tuvieron que aprender a manejar equipo tecnológico, y a incorporar herramientas que les ayudarán a facilitar las temáticas, las cuales ya estaban establecidas y agregadas en el programa para que fueran desarrolladas de manera presencial.

El Ministerio de Educación capacitó a nivel nacional al personal docente para que de igual manera conocieran de la temática, con ello se desarrollaron competencias básicas en el uso de entornos de aprendizaje virtuales, y se les proporcionó equipos tecnológicos para contrarrestar algunas carencias y dificultades para sacar adelante la continuidad educativa.

Desde entonces cada centro educativo del país ha ido volviendo a la normalidad, pero sentaron el precedente de que los equipos tecnológicos y herramientas digitales siguen ahí, y que se tendrá que continuar utilizando en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es por ello por lo que en la institución educativa del Cantón El Zamorán, los docentes de parvularia elaboraron un Plan de Éxito en el cual se buscaron estrategias que se implementaron para uso de tablets en el desarrollo de los contenidos en los cuales se destacaron el uso de aplicaciones para que las niñas y niños aprendieran las vocales, conocieran los colores, dibujarán, escribirán los números, aprendieran a escribir su nombre y por medio de dibujos conocieron e identificaron frutas.

Todo esto de acuerdo con las necesidades educativas que los estudiantes presentaron, utilizando diversas metodologías que permitieron la incorporación de herramientas virtuales. De acuerdo con la directora del Centro Educativo Cantón El Zamorán, el Ministerio de Educación les sugirió a los docentes que dentro de las actividades didácticas incorporen el uso de las tablets, lo cual facilitó la implementación de la aplicación y uso de herramientas digitales en el desarrollo de las clases dentro de los salones

Asimismo, mencionó que los docentes también elaboraron un Plan de Grado en el cual realizaron un diagnóstico dentro del grupo de estudiantes creando un perfil de entrada, y al finalizar cada trimestre del año escolar se mencionaron qué aspectos han desarrollado y cuáles objetivos se lograron alcanzar.

Los docentes de parvularia se apegaron a las nuevas disposiciones de la ley Crecer Juntos y al mismo tiempo de las adecuaciones curriculares que se han realizado, teniendo en cuenta que la educación en la primera infancia ha jugado un papel fundamental, en el que se debe respetar la integridad del niño y niña, se debe tener un apropiado uso de la pedagogía para adaptar a las necesidades encontradas y también de acuerdo a los estilos de aprendizaje y etapas del desarrollo las metodologías más adecuadas, ya que la primera infancia es una etapa importante donde se establecen las bases en la formación de las niñas y niños, donde se debe potenciar el uso de la creatividad, la imaginación, fortalecer el autoestima y el aprendizaje autónomo y colaborativo, con el fin de ampliar las posibilidades de brindar en el centro educativo una atención integral y el desarrollo de

distintas habilidades en los estudiantes.

De acuerdo con Ministerio de Educación, (2020):

“El currículo de Primera Infancia definieron los objetivos que buscan ampliar las posibilidades de atención integral y desarrollo del área biosicomotora, socioafectiva y cognitiva, a partir del desarrollo de actividades lúdicas, en contextos cálidos y garantes de derechos, en los que las niñas y los niños crezcan y se desarrollen de manera feliz y en el marco de la protección integral” (p. 5).

El Ministerio de Educación debido a lo antes mencionado digitalizó todas las colecciones de libros impresos que son proporcionados en los paquetes escolares a nivel nacional, libros como Crecer Leyendo de 4 a 7 años, el cual tienen una serie de audios, videos, cuentos para reforzar e involucrar a los estudiantes de primera infancia a tener mayor interés por la lectura. Otra serie es Crecer y Crear Juntos que también presentó una serie de videos con material que estimula la creatividad.

Y así mismo, la Estrategia Nacional del Juego, establece la importancia del juego en la Primera Infancia, y motiva al personal docente a proponer ambientes para el juego, de acuerdo a las necesidades presentadas, el juego debe tener intencionalidad pedagógica, utilizando los recursos y objetos pertinentes dentro del material por ejemplo sugirieron hacer uso de la aplicación Juega Todos los días de Plaza Sésamo, la cual contó con una infinidad de juegos de carácter educativo lo que permitió facilitar los aprendizajes de una forma lúdica.

En el Centro Escolar Cantón El Zamorán, en las aulas donde reciben las clases los estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años, cuentan con acceso a internet por ello dentro de los alcances de la investigación son los dos niveles que se realiza el trabajo, además es importante mencionar que una limitante para los estudiantes y docentes de parvularia 4 años en el periodo realizado el trabajo, aún el Ministerio de Educación no ha proporcionado las tablets por ser de nuevo ingreso.

1.2. Delimitación

Esta investigación se realizó en el Centro Escolar Cantón el Zamorán, se tomó como período de estudio durante el primer semestre del año lectivo 2024, con las secciones de parvularia 5 años y parvularia 6 años, con lo cual se logró identificar y comprender de manera exhaustiva cómo la integración de herramientas virtuales influyó en potenciar el aprendizaje y el desarrollo académico de los estudiantes.

Los docentes se apoyaron de los recursos tecnológicos para el desarrollo y la implementación en las clases para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, para motivar la participación activa de los estudiantes y adecuar a los diversos estilos de aprendizaje una estrategia metodológica integral. Este estudio buscó indagar cómo los docentes de educación parvularia incorporaron la utilización de herramientas virtuales dentro del salón de clase para el desarrollo de actividades interactivas, a través de juegos educativos con lo cual involucraron a los niños en el aprendizaje de manera divertida, videos educativos animados que cubrieron temas como la ciencia, las matemáticas y la lectura, colorear, conocieron los números, entre otras temáticas sugeridas en cada programa de acuerdo al nivel educativo. Al investigar la experiencia de aprendizaje y cuánto provecho se obtiene a partir de las herramientas virtuales, se logró inferir si éstas fueron eficientes y si han logrado cumplir con los objetivos establecidos en los guiones de clases y planificaciones.

El Centro Escolar Cantón El Zamorán, es una institución que se encuentra en la zona semi rural de la Ciudad de San Miguel, atiende a estudiantes desde parvularia 4 años hasta noveno grado, de acuerdo a las nóminas de matrículas proporcionadas por la directora del Centro Escolar, detallan que en parvularia hay 3 secciones, cada sección es atendida por 1 maestra, hacen un total de 3 maestras para el área, parvularia 4 años cuenta con 10 estudiantes, 6 niñas y 4 niños, la sección de parvularia 5 años cuenta con 20 estudiantes, 12 niños, y 8 niñas y en la sección de parvularia 6 años hay 16 estudiantes, 12 niñas y 4 niños.

La directora del Centro Escolar mencionó en una entrevista exploratoria el día 9 de febrero del año 2024, que los docentes y los estudiantes (a excepción de parvularia 4 años que es nuevo ingreso) cuentan con tablets que el Ministerio de Educación dotó para el fortalecimiento del área tecnológica, además es importante destacar que la institución

cuenta con dos sedes ubicadas en el cantón El Zamorán. Una de ellas se encuentra al norte de la calle principal, mientras que la otra está al sur, a aproximadamente 200 metros de distancia. En estas instalaciones se destacan las aulas destinadas a los niveles de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años, las cuales cuentan con acceso a internet, facilitando así el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En vista a la información antes mencionada se estableció que el presente estudio se enfocó únicamente en metodologías que implican el uso de herramientas virtuales, también se tuvo el alcance únicamente a estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años ya que son las secciones de estudiantes que poseen tablets, al mismo tiempo se trabajó únicamente con docentes activos y la directora del Centro Educativo. Esto dio lugar para que al finalizar la investigación se dieran recomendaciones, una propuesta de formación para el fortalecimiento de las competencias en el uso de herramientas virtuales de los docentes de la institución.

Alcances

I. Espacio

La investigación, se llevó a cabo en El Centro Escolar Cantón, El Zamorán, San Miguel, porque permitió enfocar el estudio en un nivel específico, parvularia, y esto favoreció obtener datos reales para explorar cómo los docentes implementaron en sus guiones de clases el uso de herramientas virtuales en los procesos de formación con los estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años. Además, se tuvo la posibilidad de conocer como el uso del equipo tecnológico influyó positivamente en la adquisición de nuevos aprendizajes.

II. Temporal

La investigación incluyó el primer semestre, específicamente, se trabajó el estudio en el período de enero a junio del año escolar 2024.

III. Teórica

La investigación se fundamentó en fuentes oficiales para conocer y elaborar los antecedentes sobre la influencia del uso y aplicación de las herramientas virtuales en el

proceso de enseñanza-aprendizaje de educación parvularia. Asimismo, se utilizó literatura científica y especializada para dar soporte teórico - conceptual que orientó el estudio hacia la construcción de un nuevo conocimiento científico.

Algunas temáticas relacionadas son:

- Impacto del dominio de herramientas virtuales.
- Integración curricular de herramientas virtuales en educación parvularia.
- Estrategias educativas por COVID 19 en El Salvador.
- Procesos de enseñanza-aprendizaje por medio de la tecnología.
- Las competencias digitales y su implementación en el salón de clase.

Limitaciones

I. Espacio

La investigación se llevó a cabo en El Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel, porque no se contaba con el tiempo y los recursos para dirigir un estudio más amplio y sistemático. Se tomó en cuenta únicamente a estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años por el espacio donde están ubicados los salones de clases son los únicos que tienen acceso a internet.

II. Temporal

La investigación se realizó en el primer semestre del año lectivo 2024, pero dependiendo del avance en la obtención de la información esta se extendió dos semanas más.

III. Teórica

Se seleccionó una muestra de docentes que imparten clases en educación parvularia a quienes se consultó de manera voluntaria, sobre la Influencia del uso y aplicación de las herramientas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, el estudio se enfocó únicamente en metodologías que implicaron el uso de herramientas virtuales, tomando en cuenta a los niños de parvularia 5 años y parvularia 6 años, porque son los únicos que poseen tablets.

1.3. Enunciado del Problema

Dicho lo anterior, después de reflexionar sobre esta problemática de investigación se planteó el siguiente enunciado o pregunta de investigación:

Pregunta de investigación

¿Cuál es la influencia del uso y aplicación de las herramientas virtuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de Educación Parvularia del Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel?

1.4. Justificación

El presente estudio busca analizar la influencia del uso de herramientas virtuales, específicamente tablets, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de parvularia 5 y 6 años en el Centro Escolar Cantón El Zamorán. La educación en la primera infancia es crucial para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes, y la integración de tecnologías digitales ofrece nuevas oportunidades para fortalecer.

Teórica

La enseñanza a través de herramientas digitales va en aumento en las instituciones educativas; donde la tecnología como medio para garantizar el acceso al aprendizaje y satisfacer la diversidad de los estudiantes (Padilla, 2022, p.1). A través de interacciones, creatividad, aprendizaje constructivo y métodos de enseñanza centrados en el estudiante que ayudan a adquirir habilidades digitales como el pensamiento lógico, comunicación y colaboración, trabajo autónomo y trabajo colaborativo. Hoy en día, el interés de los estudiantes abarca una variedad de tecnologías y plataformas multimedia, donde los docentes responden a las necesidades de educación y formación para desarrollar habilidades que les permitan utilizar eficazmente las tecnologías emergentes en sus prácticas docentes (Concha Abarca, 2023, p. 5)

Por tanto, el uso de herramientas virtuales mejora el aprendizaje y es un recurso potencial para la inclusión educativa. Sin embargo, la amplia variedad y exposición al contenido digital interactivo, a menudo en línea, también conlleva algunos riesgos, generalmente los riesgos suelen deberse a problemas de seguridad, exposición en algunas

herramientas o aplicaciones a información personal, o publicidad muchas veces inadecuada. Ante ello, es fundamental que los docentes seleccionen cuidadosamente las aplicaciones digitales para mejorar la interacción con los estudiantes. Así el docente puede superar obstáculos y crear estrategias que apoyen el aprendizaje de los estudiantes al involucrar a toda la comunidad educativa en su diversidad y contexto. Teniendo en cuenta, el conocimiento de las diferentes características e identidades de los estudiantes y la realización de actividades educativas inclusivas; en tanto los docentes deben evidenciar el beneficio de estas herramientas (Khadijah, 2021, p. 5).

Los entornos virtuales de aprendizaje son un espacio en el que se pueden desarrollar diversas estrategias, mecanismos, y métodos para la continuidad educativa, enfocadas en la formación académica de los estudiantes. Bajo este contexto, y, de acuerdo con los nuevos escenarios a los cuales se ha visto expuesta la educación, se vuelve necesaria la adopción de herramientas que faciliten la adecuada secuencia metodológica y didáctica, en un entorno digital, con el fin de poder llevar a cabo un proceso acorde con las necesidades de los estudiantes, y, de igual manera de los docentes.

Esta investigación fue importante ya que existe poca información sobre cómo se desarrollaron las clases haciendo uso de las herramientas virtuales como aplicaciones, plataformas, etc. Durante la pandemia surgieron varias investigaciones que buscaban conocer cómo estaban afrontando los cambios algunos centros educativos. No obstante, actualmente no hay mucha información de cómo se está llevando a cabo la implementación de metodologías didácticas con la utilización de herramientas virtuales, con el nuevo regreso a la presencialidad, y sobre todo lo más importante cómo los docentes están aplicando las competencias digitales dentro del nivel educativo de la Primera Infancia, quienes deben seguir ciertos lineamientos y metodologías especiales para desarrollar las clases, poniendo en práctica sus conocimientos en el área tecnológica con las que cuenta cada docente e implementarlas, en los salones de clases.

Los programas dirigidos a educación Parvularia buscaron ser integrales, e incorporar, por ejemplo, en la experiencia de aprendizaje el juego como recurso crucial para lograr objetivos propuestos, por ello, es importante conocer la experiencia que las niñas y niños desarrollaron, mientras utilizan sus tablets y cómo el docente logró aplicar de forma eficaz un aprendizaje significativo en los estudiantes del Parvularia 5 años y Parvularia 6 años del

Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Por lo que se puede decir que “Las herramientas virtuales pueden adaptar diferentes tipos de metodología pedagógica, permitiendo el aprendizaje individual, aspectos colaborativos y en cooperación; además abarca una variedad de enfoques, desde ejercicios y tareas hasta proyectos desafiantes a largo plazo”. De acuerdo con Padilla, J. R., 2022, estas características hacen que el uso de dichas herramientas tenga muchos beneficios a la hora de potencializar un entorno de aprendizaje dinámico, en el que el estudiante se involucre activamente.

Los hallazgos en la investigación sirvieron para conocer si el uso de las herramientas virtuales en educación Parvularia, logró mejores experiencias en el aprendizaje, permitiendo también brindar a la institución una propuesta de formación que permitiera fortalecer las competencias digitales de los docentes. Los materiales educativos son muy diversos y se constituyen en el medio, entre el estudiante y su aprendizaje, en tanto que facilitan la interacción del niño con los contenidos que se desarrollan; en Parvularia los niños y niñas deben desarrollar diferentes habilidades, algunos poseen mayor facilidad en la motricidad gruesa o fina debido a que han sido estimulados desde temprana edad. Es importante entender que las niñas y niños al iniciar proceso de aprendizaje cuentan con diferentes capacidades y en el proceso de formación son descubiertas por medio de las habilidades motrices que son vitales para la comprensión en el nivel de Parvularia.

En muchos casos, los estudiantes no cuentan con un entorno que les brinde suficiente estimulación y apoyo en casa. Algunos provienen de familias desintegradas y son cuidados por sus abuelos, quienes, aunque se esfuerzan por brindarles lo mejor, pueden no estar familiarizados con el uso de dispositivos tecnológicos o no tener acceso a internet. Esta situación puede representar una barrera para el aprendizaje si la tecnología no se emplea de manera estratégica dentro del aula.

Por esta razón, las docentes prefieren integrar el uso de herramientas digitales de manera controlada en el salón de clases, asegurando así que los estudiantes las utilicen correctamente y que su aprendizaje no dependa de condiciones externas que puedan dificultarlo. Al trabajar con tecnología dentro del aula, se busca garantizar que se logre una formación y que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprender, independientemente de sus circunstancias personales.

Práctica

Esta investigación realizó el estudio desarrollado con los estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años el cual permitió reflexionar sobre la influencia en el uso y aplicación de las herramientas virtuales incorporadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel de parvularia, ampliar el conocimiento sobre cómo se ejecuta en la práctica distintas aplicaciones con una utilidad formativa, se conoció la experiencia de aprendizaje que tienen los niños y niñas al aprender de una forma distinta a la habitual utilizando estas herramientas.

Académica - Social

La presente investigación se enfocó en la importancia que tiene la educación parvularia en la formación de una sociedad más justa, equitativa, con la formación en competencias para el desarrollo integral de las niñas y los niños desde su inicio en los procesos formativos en educación parvularia. Con este proyecto se pretendió beneficiar al cuerpo docente del Centro Escolar Cantón El Zamorán y demás docentes del área educativa, así como a investigaciones relacionadas a educación y virtualidad, debido a este estudio sentó un precedente en conocer una temática que ha sido muy poco estudiada hasta el presente. Además, brindó pautas que sirvieron de guía para saber los beneficios que se lograron en los estudiantes cuando los docentes incorporaron el uso de herramientas virtuales en el desarrollo de clases aplicando el uso de la tecnología en el nivel de parvularia.

1.5. Objetivos

Objetivo General

- Analizar el uso de herramientas virtuales en el salón de clase y su influencia en los aprendizajes de los estudiantes de Educación Parvularia en el Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Objetivos Específicos

- Identificar las herramientas virtuales implementadas por parte de los docentes en el desarrollo de las clases presenciales de Educación Parvularia.

- Determinar la influencia de las herramientas virtuales en los aprendizajes de los estudiantes de Educación Parvularia del Centro Escolar Cantón El Zamorán.
- Diseñar una propuesta de formación para el fortalecimiento de las competencias en el uso de herramientas virtuales de los docentes de educación Parvularia del Centro Escolar Cantón El Zamorán.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En esta sección de la investigación es donde se presentan y analizan las teorías, conceptos y antecedentes que sustentan el estudio. El objetivo es proporcionar el contexto necesario para comprender el problema de investigación, establecer la base conceptual y referencial, y justificar la importancia del estudio.

2.1. Antecedentes Históricos

En el contexto salvadoreño, la implementación de herramientas virtuales en la educación ha sido impulsada por iniciativas gubernamentales y privadas, con el objetivo de mejorar la calidad educativa y cerrar la brecha digital. Sin embargo, su adopción en la educación parvularia sigue siendo un desafío, lo que resalta la importancia de la investigación que evalúen su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la búsqueda de investigaciones que se orienten hacia el análisis de los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del uso de herramientas virtuales en el salón de clase y su influencia en los aprendizajes de los estudiantes de educación parvularia, se puede corroborar que el desarrollo de las tecnologías, en las últimas décadas, se ha caracterizado por muchos cambios los cuales buscan aportar y mejorar los procesos de formación en los diferentes niveles educativos, dichos aportes han mejorado notablemente con la utilización de herramientas virtuales y la formación de las competencias docentes dado que estos son los encargados de su integración en los salones de clases.

En El Salvador, El Foro Económico Mundial (2009) realizó un estudio con 134 países para determinar su desarrollo tecnológico y presentaron los resultados en su Reporte Global de Tecnología de la Información. Dentro de las conclusiones relacionadas con El Salvador, dicho informe refleja que el 89,5% de la población tiene teléfono celular y el 11,1% usa Internet. En nuestro país, al igual que en muchos otros países, el uso de tecnología en la educación ha ido en aumento en las últimas décadas, esto incluye la implementación de herramientas virtuales y recursos digitales en todos los niveles educativos, incluida la educación parvularia.

La tecnología ha demostrado su efectividad en el campo de la educación, y de manera más específica en el proceso enseñanza-aprendizaje. Existen estudios sobre los impactos que tienen las TIC en los estudiantes, tanto en lo que piensan como en la forma en cómo piensan. Los efectos sobre lo que piensan se reflejan al comparar los estilos de impartir una clase de la manera tradicional y con el uso de las TIC, midiendo los resultados en términos de pruebas estándar en las asignaturas (Orantes Salazar, 2009, p. 12).

Para comprender de mejor manera se buscó cómo las docentes diseñan, e implementan procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos a través del uso de herramientas virtuales al combinar la pedagogía con las competencias docentes que poseen, para que esto pudiese crear experiencias de aprendizaje significativas para las niñas y niños en los salones de clases. En resumen, a lo largo de las últimas décadas, el avance de la tecnología ha transformado radicalmente la forma en que se llevan a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitando el acceso a la información, la interacción entre estudiantes y docentes, y la personalización del aprendizaje a través del uso y aplicación de herramientas virtuales.

Uso de internet en El Salvador

De acuerdo con Noyola, 2007, p.7, en enero de 1996 se estableció el primer punto de presencia de Internet en el país y en febrero ANTEL, la Administración Nacional de Telecomunicaciones, completó la instalación en la Universidad Centroamericana (UCA) y la Universidad Don Bosco. En marzo de 1996, aparecieron los primeros sitios web salvadoreños y a finales de ese año había 2.700 usuarios de Internet. En estos años Internet se consideraba una tecnología para pocos con fines principalmente científicos. Según la Red Hemisférica Universitaria de Ciencia y Tecnología (1996), su objetivo era conectar a los miembros de las instituciones del país, integrando una red electrónica para el intercambio de información científica y tecnológica entre profesores, investigadores y especialistas de diferentes universidades y organizaciones.

La primera escuela en El Salvador que tuvo acceso a Internet fue la Escuela Americana de El Salvador (EAES), ubicada en la capital San Salvador. La EAES implementó la conectividad a Internet en sus instalaciones en la década de 1990, convirtiéndose en una de las primeras instituciones educativas en el país en ofrecer este servicio a sus estudiantes

y personal docente. Esta iniciativa marcó un hito importante en el ámbito educativo salvadoreño, ya que permitió el acceso a recursos en línea y tecnología avanzada para el aprendizaje y la investigación.

Las TIC en El Salvador

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son fundamentales en cualquier país, El Salvador no es la excepción, el Gobierno de El Salvador realizó aportes desde diferentes espacios, entre ellos se destacan los Infocentros (1999), como espacios para la comunicación en línea y la perspectiva de aportar a la educación como bases para obtener y compartir información, también la Comisión Nacional para la Sociedad de la Información (2002), promoviendo el uso de la tecnología en todos los espacios del país, conforme a sus posibilidades; El Programa E-País (2005), bajo la línea de aportar a pasar de lo análogo a lo digital (electrónico); la creación de la Dirección de Innovación Tecnológica e Informática del Gobierno de El Salvador (2010), con la intención de fomentar y potenciar la apropiación y uso de la tecnología.

Dentro del Currículo de la Educación Inicial y Educación Parvularia de El Salvador se menciona que los enfoques a desarrollar son: Enfoque de derecho y enfoque integral; proponiendo un cambio de concepción y actuación en el desarrollo integral para la preparación del ingreso a la escuela primaria. Cuando se menciona el primer enfoque, los derechos humanos juegan un papel importante para la realización del desarrollo humano para el bienestar común mediante la justicia y la paz social. Con el segundo enfoque se parte de los fundamentos curriculares de Educación Inicial y Parvularia mencionando que es integral, debido a que se contempla la diversidad y complejidad del proceso del desarrollo, logrando el mayor potencial posible de todas las capacidades de los niños (Muñoz Morán, 2019, p.2)

Educación en la primera infancia

La educación parvularia jugó un papel importante en la vida formativa de las niñas y niños, es donde se sientan las bases académicas, sociales y habilidades, por ello es por lo que los docentes contaron con las competencias en ámbitos muy diversos, tanto en el ámbito de conocimientos científicos necesarios como en la orientación pedagógica para desarrollar

actividades que promuevan y favorezcan el aprendizaje de las niñas y niños de esta edad. Es pertinente, considerando que la educación inicial se retomó en el nuevo pensum hasta 2012, cuando la licenciatura en educación parvularia se amplió a licenciatura en educación inicial y parvularia.

A su vez, se desarrolló una formación especializada para Asistentes Técnicos de la Primera Infancia (ATPI), siendo estas personas responsables de organizar o atender a niñas, niños y sus referentes familiares en los Círculos de Familia, con un equipo multidisciplinario de profesionales de la Licenciatura en Educación Parvularia o carreras afines como Trabajo Social, Psicología y Materno Infantil MINED (2013). Es por ello por lo que incorporó el uso de herramientas virtuales para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de educación Parvularia. Estas herramientas han sido especialmente útiles en la enseñanza de conceptos básicos como los colores, los números, las vocales, entre otros. Incluyeron aplicaciones móviles, plataformas en línea, juegos educativos y recursos multimedia interactivos. Es importante que los docentes utilicen herramientas que sean adecuadas para su edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes, así como integrarlas de manera efectiva en el plan de estudios e incorporar a los guiones de clases para potenciar el aprendizaje de forma dinámica y atractiva.

Influencia del uso de herramientas virtuales en el proceso de Enseñanza Aprendizaje

La historia de El Salvador ha sido marcada por una serie de eventos y cambios políticos, sociales y económicos que han influido en su sistema educativo y en la adopción de Herramientas Virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje refleja los desafíos y oportunidades que enfrenta el país en su búsqueda de mejorar la calidad y accesibilidad de la educación a través de la tecnología en todos los niveles educativos. En especial se enfatiza en el nivel educativo de Parvularia donde los procesos de formación han surgido por medio de cambios dentro de las aulas de clases, puesto que, se implementaron estrategias pedagógicas por medio de uso de la tecnología, de acuerdo con las competencias que los docentes poseen para su desarrollo y que establecieron en sus guiones de clases y planificaciones.

Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA)

El enfoque de enseñanza-aprendizaje basado en competencias se centró en el desarrollo de habilidades prácticas y conocimientos aplicados en situaciones reales. En lugar de

simplemente transmitir información, este enfoque buscó que los estudiantes tengan competencias específicas que les permitieran enfrentar desafíos y resolver problemas en su vida personal y profesional.

La enseñanza-aprendizaje basado en competencias implicó actividades de diseño y evaluación que permitió a los estudiantes desarrollar y demostrar estas competencias. Esto puede incluir proyectos prácticos, estudios de casos, simulaciones, trabajos en equipo y otras metodologías activas que fomentan la participación y la aplicación del conocimiento en contextos auténticos.

Este enfoque también enfatizó la evaluación continua y formativa, donde se brinda retroalimentación a los estudiantes para que puedan mejorar y desarrollar sus competencias a lo largo del tiempo.

Para este proceso los docentes planean las acciones y las estrategias que utilizaron en sus clases, también se autoevaluaron para saber si alcanzaron sus metas. En los niveles educativos de parvularia 5 años y parvularia 6 años del Centro Escolar Cantón El Zamorán, el proceso de enseñanza-aprendizaje desde inicio de la Pandemia de COVID-19 se vio con la necesidad de ser modificado del modelo tradicional de enseñanza por la modalidad virtual. En la actualidad por indicaciones del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT) en coordinación de la Dirección de la institución se implementó El Plan Éxito, el cual explica la directora del Centro Escolar, que los docentes dentro de sus guiones de clases debieron incorporar el uso de equipo tecnológico dotado por el MINEDUCYT para el desarrollo de clases de forma presencial incorporando el uso de herramientas virtuales en procesos de formación de las niñas y niños. El uso de herramientas virtuales es una experiencia donde los estudiantes han puesto en práctica los conocimientos adquiridos en el desarrollo de clases por medio de prácticas en plataforma digitales, dirigidas por el docente que previamente está estructurada dentro de sus guiones de clases.

Educación virtual en la infancia

La tecnología es algo que se vive desde temprana edad ya sea para entretenimiento o para educar, en el caso de la educación se convirtió en una herramienta muy útil para el aprendizaje de los niños en edad preescolar, pero con los controles necesarios y un tiempo

limitado, ya que los niños necesitaron explorar y experimentar al mundo en todos sus entornos y sentirse respaldado por los adultos.

Por eso Miranda Pinto., 2008, menciona que “...una forma de acceso a las TIC desde la primera infancia a través de los educadores, que interesados en mejorar sus prácticas participaron en este ambiente virtual intercambiando experiencias y descubriendo nuevas formas de llevar las TIC a sus escuelas”.

La variedad cultural de los participantes, la diversidad de herramientas que están disponibles y las dinámicas desarrolladas promueven una integración adecuada (p.7). Hasta el año 2005, el Ministerio de Educación había realizado esfuerzos de dotar a las instituciones de Educación Media de recursos informáticos por considerar que es el nivel educativo que requiere desarrollar las competencias al tema de investigación.

En el año 2009, el Gobierno salvadoreño, presidido por el Presidente Mauricio Funes (2009-2014), consciente de la necesidad de una moderna preparación de la población y en sintonía con el Plan Quinquenal y el Plan Social Educativo “Vamos a la Escuela”, le apostó a la creación de una institución que sentó las bases de la plataforma que administró y consolidó el desarrollo de la Ciencia, Tecnología e Innovación como elemento central de la política económica, social y educativa, que impulsó el desarrollo del país y el florecimiento de la democracia. Es así como el Viceministerio de Ciencia y Tecnología fue creado en el 2009 por Decreto Ejecutivo No. 12, publicado en el Diario Oficial No. 125, tomo 384, como parte del Ministerio de Educación. Es hasta el 18 de septiembre de 2012, que los recursos tecnológicos llegaron por primera vez de forma directa a una institución de educación Parvularia en la Zona Oriental del país, dada la urgente necesidad de fortalecer los procesos educativos de esta etapa de vida.

Es hasta el año de 2015 que, bajo la Presidencia del Profesor Salvador Sánchez Cerén, se inauguró el programa presidencial Niñez y Juventud del Futuro: “Una Niña, Un Niño, Una Computadora”, con la entrega de los primeros 6.476 equipos de un lote de 50 mil que se entregaron este año para acercar las tecnologías y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las escuelas públicas. Bajo este programa e iniciativa presidencial, se abrió una oportunidad para que a través de la gestión de los directores y directoras se integre el uso de los recursos informáticos en el nivel educativo de educación parvularia y de esta

manera, contribuyeron con la formación integral de los niños y a las niñas con las herramientas tecnológicas. Es así como los niños y las niñas de educación parvularia fueron beneficiados con recursos informáticos hasta la fecha, por lo que es imperativo conocer cuál es el impacto de dichos recursos en los procesos educativos.

El Gobierno del presidente Nayib Bukele como parte de la reforma educativa Mi Nueva Escuela dotó a los centros educativos públicos la entrega de tablets para los estudiantes de educación parvularia. El Programa Enlaces con la Educación fue lanzado por la actual administración para dotar al cien por ciento de los estudiantes de escuelas públicas con herramientas de apoyo para la continuidad educativa y universalizar el acceso a los recursos tecnológicos, con el objetivo de reforzar y mejorar los procesos de formación en las niñas y niños de educación parvularia.

2.2. Elementos Teóricos

Los elementos teóricos son los conceptos, principios y fundamentos que sustentan el tema de investigación. Estos elementos proporcionan el marco conceptual necesario para comprender, analizar y explicar, basándose en teorías previas.

En la educación es importante tener en cuenta las diversas conjeturas que se asocian con la formación de los estudiantes, en diversas ocasiones se pretendió formar en el estudiante lo más genérico, cuando realmente el estudiante debe desarrollar sus habilidades interpersonales, no solo mencionarle aspectos que se pueden volver monótonos, si no que, al contrario, el estudiante es el eje central de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, es el partícipe de todo este proceso, y es ahí en donde se realizaron mecanismos que ayudaron a fortalecer las competencias de los estudiantes, que se vuelvan entes en las transformaciones sociales de un entorno.

Primera Infancia

Ospina (2020) establece que la primera infancia “es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Va desde el nacimiento hasta la finalización de los seis años” (p. 1).

En El Salvador, desde hace una década (2009-2019), se implementó en la primera infancia, esfuerzos intensivos durante el primer período 2010- 2014, por medio del plan quinquenal “Plan social educativo Vamos a la Escuela”, una mirada multidisciplinar a la VARONA, Revista Científico- Metodológica, No. 73 julio-diciembre 2021. ISSN: 1992-8238 Página 2 atención educativa para los niveles de Inicial y Parvularia. Hernández (2021) se valoró como uno de los programas insignia, en atención a los compromisos a favor de la primera infancia, que el país asumió en los tratados y convenios internacionales y en concreción del cumplimiento de las responsabilidades que para el Estado se establecieron en la Constitución de la República, en la Ley General de Educación y en la Ley de Protección integral de la Niñez y la Adolescencia.

Antecedentes de la primera infancia

Desde la historia de las reformas en educación en el país, la niñez y las mujeres fueron invisibilizados, porque la educación estaba enfocada en el adulto centrismo, condición que generó leyes patriarcales en función del hombre (género masculino), en las cuales prevalecieron sus derechos, intereses y decisiones; estas se implementaron, sin contar con la participación y los derechos de mujeres y niños.

En El Salvador, desde hace una década (2009-2019), se está implementando en la primera infancia, con esfuerzos intensivos durante el primer período 2010- 2014, por medio del plan quinquenal “Plan social educativo Vamos a la Escuela”, una mirada multidisciplinar a la atención educativa para los niveles de Inicial y Parvularia. Se ha valorado como uno de los programas insignia, en atención a los compromisos a favor de la primera infancia, que el país ha asumido en los tratados y convenios internacionales y en concreción del cumplimiento de las responsabilidades que para el Estado se establecen en la Constitución de la República, en la Ley General de Educación y en la Ley de Protección integral de la Niñez y la Adolescencia (Chicas, 2021, p.1).

Aprendizaje y desarrollo en la primera infancia

Muchos planteamientos asocian que el aprendizaje de los estudiantes (niños y niñas) está asociado a diversos contextos, que a su vez todo va a relacionarse con un solo entorno, el cual es el hogar, así lo expresa Unicef, (2021) en su publicación en el cual

plantea que “el aprendizaje se construyó en gran medida durante los primeros años de vida, antes de que la niña o el niño entre en la escuela primaria”. (...) en muchas ocasiones el aprendizaje que se desarrolla desde casa ayuda a fortalecer sus competencias, lo que promovió un alto rendimiento académico, lo que favoreció de esta manera una mejora en sus conocimientos.

Las oportunidades de aprendizaje temprano se refirieron a cualquier ocasión que tuviese el bebé, la niña o el niño pequeño de interactuar con una persona, un lugar o un objeto de su entorno. Cada interacción (positiva o negativa) o la ausencia de interacción contribuye al desarrollo del cerebro de la niña o el niño y sienta las bases para su aprendizaje posterior.

El aprendizaje en los niños de primera infancia está relacionado con juegos y oportunidades de interacción, tal como lo expresa Unicef (2021) (...) “la manera en la cual los niños adquirieron sus conocimientos va relacionados a las interacciones que estos tengan en un entorno determinado”, “la importancia que tienen el juego en estas interacciones y oportunidades de aprendizaje temprano” (Unicef, 2021, párrafo segundo). El juego es una de las formas más importantes en que niñas y niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades esenciales para la vida. Por tal razón, las oportunidades de jugar y los entornos que promueven el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son el núcleo de los programas eficaces de preescolar.

La educación preescolar o educación de primera infancia, es una de las prioridades que tanto la ONU como también UNICEF emplean en su agenda 2030, porque, la educación de primera infancia sentó las bases educativas y marcaron un precedente en ellas, que fortalecieron un aprendizaje en los estudiantes de manera que involucraran el desarrollo psicosocial de los mismos.

El aprendizaje en un estudiante de preescolar está asociado con la participación, la participación social, la participación activa, y, actividades significativas, las cuales forman parte de la consecución de métodos y formas de aprendizaje.

La participación social se enfocó en poder desarrollar actividades sociales en un entorno determinado, así como lo expresa Brown, (1996) en su informe, en el cual expresa que la participación social “es primordialmente una actividad social, y para que éste ocurra es fundamental que el alumno participe en la vida social de la escuela” (p.10)

Las actividades significativas en los estudiantes presentaron dos perspectivas y una de

ellas está relacionada con la funcionalidad que éste puede tener, es decir los estudiantes relacionan las actividades a realizar como beneficiosas en términos generales.

Duguid, (1989) plantea que (...) “las actividades significativas adquirieron conocimientos de forma rápida, cuando estos participaron en actividades que percibieron como útiles, y, las cuales pueden desarrollarlas sin ningún problema en la vida cotidiana” (p. 12).

El aprendizaje es un proceso de desarrollo intelectual, en el cual todos los involucrados pueden desarrollar de una u otra manera las competencias que les permitieran relacionarse en un entorno, en este sentido se afirmó que la educación preescolar.

Es un proceso constante o irregular que presenta cambios en todos los aspectos de la primera infancia, tiene avances y retrocesos, subidas y bajadas, incluso algunos estancos que pueden irse superando y retomando en el proceso fundamental del desarrollo integral con emociones, sensaciones y pensamientos. (Ospina 2020) (p.1).

Ospina (2020) planteó que “todo niño nace con las capacidades y potencialidades necesarias para establecer relaciones y adaptarse al mundo físico, social y natural” (p,1). Las relaciones que establecen ponen en marcha funcionamientos mentales cada vez más complejos para actuar y comprender a las personas y objetos que los rodean. Para impulsar el desarrollo son necesarias condiciones como la disposición de salud, nutrición y bienestar, interacciones de calidad, oportunidades y experiencias significativas, confianza en sus capacidades y potencialidades.

De igual manera Ospina (2020) estableció que la educación preescolar tiene factores que se involucran de manera directa con el desarrollo intelectual de los mismos, en este sentido se establece que “la interacción de calidad son basadas en una relación afectuosa, amable y tranquila, de no ser así puede comenzar a verse afectada la etapa de desarrollo, el cuidado, la comunicación y la confianza” (p.1) estos son un pilar del proceso, hacen que el niño se sienta capaz y cree una identidad positiva para ver el mundo con altruismo, establecer relaciones amigables, que se apropien de la palabra al momento de expresarse y conformen valores.

De acuerdo con Ospina (2020) las “oportunidades y experiencias significativas, no basta el cariño, es necesario tener espacios para moverse, espacios para explorar el juego, el arte y el lenguaje, de acuerdo con su ritmo madurativo el aprende a relacionarse y descubrir un mundo” (p.1). La independencia es fundamental y la exploración y diversión son parte de la naturaleza infantil.

Herramientas Virtuales y Educación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son definidas como “un conjunto diverso de Herramientas y Recursos Tecnológicos usados para comunicar, crear, disseminar, almacenar y gestionar información”. (Tinio, 2002) (p.5).

El uso de las Herramientas Virtuales en educación permitió otorgar múltiples oportunidades y beneficios a estudiantes y docentes, por ejemplo, favorecieron las relaciones sociales, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento, promoción de capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento.

El avance que han experimentado las herramientas virtuales en los últimos años ha impactado sobre diversas áreas de la sociedad y, en específico, la educación, planteando nuevos desafíos y requerimientos a los planes de estudios en general y a los procesos de enseñanza en particular. Es decir, el uso de Herramientas Virtuales integradas en el desarrollo de clases tiene un aporte significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación parvularia puede ser beneficioso siempre que se integre de manera adecuada y considerando las necesidades y características de las niñas y niños dentro de los procesos de formación.

A continuación, se presentan algunas formas en que las Herramientas Virtuales pueden ser utilizadas en educación parvularia de forma efectiva

- Recursos educativos interactivos: Aplicaciones, juegos y sitios web diseñados específicamente para niños pequeños que ayudaron a reforzar el aprendizaje de manera divertida y atractiva.
- Plataformas de aprendizaje online: Herramientas de aprendizaje en línea que fueron útiles para proporcionar actividades adicionales o recursos complementarios para el aula.
- Uso de pizarras digitales: Las pizarras digitales se utilizaron para presentar

contenido de manera interactiva, permitieron a los niños participar activamente en el proceso de aprendizaje.

- Dispositivos móviles: Tabletas u otros dispositivos móviles fueron utilizados para acceder a aplicaciones educativas, videos y otros recursos educativos en el aula.
- Creación de contenido: Los niños utilizaron herramientas digitales para crear sus propias creaciones, como dibujos, aprender números, las vocales y aprender los colores.

Las competencias digitales no sólo facilitaron la manera de hacer válido las nuevas potencialidades asociadas a la tecnología y los desafíos que plantean, sino también resultaron ser necesarias para poder interactuar de manera dinámica ante una nueva sociedad (Ruiz-Méndez, 2012, párrafo nueve)., así poder aportar a los niños la capacidad de creación de su propio aprendizaje.

“Un docente debe estar siempre preparado tecnológicamente y poseer de manera eficiente conocimientos y habilidades con los cuales se pueda brindar una enseñanza productiva dentro de las aulas de clase" (Duque-Bedoya, 2016, párrafo nueve)

En la educación de la primera infancia es fundamental la integración de acciones de la familia, los educadores y agentes para garantizar el desarrollo de un proceso de calidad donde el niño participe y sea protagónico en el desarrollo de las actividades y procesos, vinculados a las necesidades de la sociedad en todos sus aspectos.

El proceso de enseñanza aprendizaje en la infancia se considera un proceso firme o irregular que mostró cambios en todos los aspectos de la primera infancia, tiene avances, retrocesos, y altibajos, incluso algunas limitaciones que pueden irse prevaleciendo y retomando en el proceso fundamental del desarrollo integral con emociones, afectos y pensamientos. Se puede decir que cada niño nace con las capacidades y destrezas necesarias para instituir relaciones y adaptarse al mundo físico, social y natural.

Se deben considerar que todos los niños y niñas tienen la capacidad de aprender, su propio ritmo y estilo de aprendizaje, otro aspecto importante es la interacción que ellos establecen al relacionarse con otros, ya sea familia u otra fuente de socialización en la que aprenden a comprender a otros, a responder a diversos estímulos etc.

El Juego también es considerado un buen mecanismo para la adquisición de aprendizajes, es fundamental para aprender habilidades para la vida tanto sociales como motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo, la creatividad y la imaginación.

De acuerdo con la Unicef “El juego es una de las formas más importantes en que niñas y niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades esenciales” es decir que hay mayor probabilidad que una experiencia de aprendizaje sea significativa si esta se hace jugando.

Importancia y beneficios de las herramientas virtuales en educación parvularia:

En la actualidad, se le da mucha importancia a la educación en los primeros años de la vida y es por eso por lo que se evidencia preocupación de la mayoría de los gobiernos en propiciar condiciones que faciliten el desarrollo integral de las niñas y niños menores de seis años. Todo esto está estrechamente vinculado al nivel de conocimientos que se ha adquirido acerca del desarrollo y potenciales que existen en los primeros años de vida, respecto a lo cognitivo, fisiológico y social y que son determinantes en el desarrollo del ser humano a lo largo de toda su vida.

El uso de Herramientas Virtuales está cada día más generalizado en la vida cotidiana, sin embargo, todavía hay que superar algunas barreras que se observaron en su implementación como: pobres infraestructuras tecnológicas, actitudes poco favorables de los docentes, o instituciones educativas que no le dan la importancia debida al acceso de los estudiantes de las primeras edades.

Las Herramienta Virtuales que se encuentran presentes en el entorno de los niños de estos tiempos y las expectativas que estas herramientas crean en la escuela sumados a los desafíos que constantemente están presentes en la educación, hicieron que se deba reflexionar sobre las posibilidades de acceso y uso que tienen las Tics para los docentes y educandos de los años de educación inicial.

En el contexto educacional, las nuevas tecnologías implican desafíos para los centros educativos, para los docentes, para los padres de familia y para los estudiantes, puesto que se han convertido en un instrumento de medición de la calidad educativa y de los niveles de aprendizaje de los estudiantes, pero quizás su reto mayor lo constituya en la nueva conceptualización de los procesos educativos.

Teorías del desarrollo infantil

Los niños están en completa evolución y desarrollo, por lo cual es notorio el cambio que existe en ellos, las teorías del aprendizaje y desarrollo permiten comprender y analizar diversas conjeturas y premisas que van relacionadas con la utopía de un estudiante.

Dentro de las teorías del desarrollo se pueden asociar diversas de ellas, para una mejor comprensión, las teorías cognoscitivas dan paso a un análisis más profundo en cuanto a la modalidad y la forma en la cual los estudiantes y niños adquieren conocimientos, de manera que les permitan poder desempeñarse en un entorno determinado.

Así lo expresó Frenkel Santillan (2020) en su planteamiento, en el que afirma que menciona las teorías cognoscitivas, entre las cuales se mencionan las siguientes:

Tabla 1

Teorías de aprendizaje

Teorías de Aprendizaje

✓ Teoría del conocimiento, de Piaget

La concepción del desarrollo va ligado al conocimiento, que se desarrolló en un inter- juego entre la maduración biológica y la interacción con el ambiente. Pertenece a la corriente constructivista”.

✓ Teoría sociocultural, de Vigotsky

La estructura de funcionamiento individual deriva directamente de las interacciones sociales, por lo que la sociedad determina y moldea al individuo”

✓ Teoría Psicosexual, de Freud

El psicoanálisis la libido (energía sexual) es asumida como el principal tipo de energía que mueve a las personas”. La conducta está controlada, en gran parte, por impulsos inconscientes.

✓ Teoría Psicosocial, de Erik Erikson

Complejiza e integra aspectos del desarrollo social a la teoría psicosexual de Freud. Estudió el impacto de la cultura y el contexto en el desarrollo de la personalidad. El “yo” cuenta con una gran fuerza organizadora y con la capacidad de resolver exitosamente las crisis del desarrollo.

Teorías del Aprendizaje

✓ Conductismo clásico

“Las personas nacemos con algunas respuestas reflejas innatas y se van enriqueciendo y complejizando a través del esquema Estímulo – Respuesta”

✓ Aprendizaje Social, de Bandura

Agrega a la teoría conductista más clásica, el elemento social y cognitivo. Todo aprendizaje se da en un ambiente social determinado y además el aprendiz

tuvo una participación activa en su proceso de aprendizaje, no es mero receptor de estímulos y refuerzos.

Teoría Humanista

✓ Teoría de Rogers

Los niños perciben la experiencia como real y tienen una tendencia natural a desarrollar sus potencialidades. Es en los primeros años cuando se inició un proceso de valoración orgánica, en el que el individuo valora la experiencia al tomar como criterio de referencia la tendencia a actualizarse

✓ Teoría de Maslow

Maslow se tomó el trabajo de identificar y jerarquizar las necesidades humanas comunes a todos, necesarias para el desarrollo de una persona. Si bien no es una teoría del desarrollo exclusivamente infantil ayuda mucho tenerla en cuenta”

Nota. Tomado de Frenkel Santillan, (2020, párrafo tres).

Teorías del aprendizaje en el contexto virtual de educación

La educación experimentó diversos cambios, en cuanto a sus modalidades y formas de llevar a cabo tanto la planificación educativa, como también, las maneras en cómo socializar un tema determinado en un entorno virtual.

La educación tradicional, cada día está quedando en segundo plano, esto se debe principalmente a las nuevas vertientes del pensamiento, y las nuevas métricas que se están implementando en el contexto educativo, de manera que este se pueda asociar con las nuevas exigencias que se plantean en el entorno, por esta razón, y con base a las Tecnologías de información y comunicación es necesario comprender y analizar cómo la educación en línea o a distancia generó una transformación de la educación tradicional a la virtualidad, dejando en evidencia la adopción de teorías educativas, las cuales en la actualidad son necesarias para una mejora en los procesos educativos

Por esta razón Giraldo Caro (2021) establece una serie de teorías educativas

Tabla 2

Teorías Educativas Aplicadas en los Entornos Virtuales

Teorías Educativas en los Entornos Virtuales	
✓	<p>Teorías de aprendizaje en el contexto virtual: Conductismo</p> <p>“El condicionamiento clásico pareció ser una puerta de entrada al aprendizaje en sus formas más diversas”</p> <p>De igual manera Giraldo Caro (2021) por medio de Rozo y Rodríguez (2015) afirmaron que “la estimulación recibida del entorno suscita en el individuo una respuesta que le permite adoptar cierto tipo de conductas”</p>
✓	<p>Teorías de aprendizaje en el contexto virtual: Cognitivismo</p> <p>“La representación simbólica (como el lenguaje) facilitó la consolidación de una concepción de aprendizaje más colaborativo y por descubrimiento para el cognitivismo”.</p> <p>Esto permitió poder observar el aprendizaje y, posteriormente, la adquisición de conocimientos a través de un desarrollo cognitivo favorable: el procesamiento de la información.</p>
✓	<p>Teorías de aprendizaje en el contexto virtual: Constructivismo</p> <p>Al igual que en la teoría cognitiva, el constructivismo apostó por un aprendizaje activo”. La diferencia radica en que el individuo adquiere un aprendizaje subjetivo a partir de sus experiencias.</p>
✓	<p>Teorías de aprendizaje en el contexto virtual: Socio-constructivista</p>

La teoría socio-constructivista está asociada con el abordaje y desarrollo intelectual de un individuo, lo que le permitió de esta manera poder comprender el porqué de las situaciones.

Nota: Teorías educativas en entornos virtuales, tomado de Giraldo Caro, (2021, párrafo uno).

2.3. Definición y Operalización de Términos Básicos Variables

Competencias en primera infancia

Es la capacidad que los niños adquieren conocimientos a partir de la educación para poder hacer, saber y actuar frente a diferentes situaciones de la vida, estas acciones no pueden evaluarse o ponderarse con pruebas formativas si no, como alcances o logros que día con día el niño y niña va desarrollando.

Competencias digitales docentes

Son todas las habilidades, conocimientos y actitudes que se requieren para el uso y aplicación de herramientas virtuales, como plataformas o aplicaciones móviles, u otras tecnologías.

Didáctica

Es conocer, aplicar y desarrollar métodos y estrategias de aprendizaje coherentes y adecuadas acorde al nivel educativo y necesidades detectadas.

Docente

Persona que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y orienta a los estudiantes al logro de objetivos y desarrollo de habilidades y competencias.

Experiencia de aprendizaje

Más que compartir información o de hacer que los estudiantes memoricen un dato, la experiencia de aprendizaje surgió cuando se crearon las condiciones adecuadas para que se realicen actividades que provoquen una sensación de pertenencia en el salón de clases, que fomente la participación activa, la reflexión y aplicación de las temáticas con la realidad,

con el fin de que todas estas prácticas favorezcan a la adquisición de conocimientos y habilidades.

Escuela

Es la infraestructura destinada para la educación y la enseñanza, los cuales deben cumplir con diversos requisitos para recibir estudiantes, deben contar con salones de clases, espacios para deporte, pizarrones, pupitres, libros, área sanitaria, zonas verdes etc.

Estrategia metodológica

Son todos los procedimientos que los docentes implementan con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta las características del grupo de estudiantes, los contenidos, las herramientas con las que cuentan y el tiempo.

Estilo de aprendizaje

Es la forma a través de la cual se le facilita al estudiante la adquisición de nuevos aprendizajes, puede ser visual, auditivo, verbal o kinestésico. Es decir que a un niño o niña se le puede hacer más fácil aprender ya sea viendo, escuchando, repitiendo o haciendo.

Estudiante

Persona que se encuentra inscrita en un establecimiento educativo y que tiene un rol de aprendiz y papel protagónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de desarrollar habilidades, competencias y obtener nuevos conocimientos.

Guión de clase

Es el instrumento que detalla cada una de las actividades a realizarse durante la intervención pedagógica, define la actividad, los recursos, el objetivo de aprendizaje, materiales, tiempo, y evaluaciones; generalmente se divide en 3 momentos, inicio, desarrollo y cierre.

Herramienta virtual

En educación son todas las Tecnologías de la Información y Comunicación orientadas a mejorar la experiencia de aprendizaje, pueden ser aplicaciones móviles, plataformas en línea, juegos, recursos multimedia o simuladores, todas orientadas a un uso formativo.

Internet

Es una red informática que se utiliza a nivel mundial la cual permite compartir y acceder a información, ampliar y facilitar los espacios de comunicación y la ejecución de recursos que actualmente facilitan la realización de muchas actividades diarias.

Planificación didáctica

Es una herramienta fundamental de los docentes para organizar las acciones a realizar y a desarrollar en la implementación del programa de grado con el que están trabajando, en el cual se pueden detallar, las unidades y contenidos a revisar, las actividades a realizar, estrategias didácticas y metodológicas a emplear, evaluaciones y el tiempo en el que se va a ejecutar, todo esto previo a la intervención pedagógica.

Personal Learning Environment PLE.

Son todos los recursos, herramientas o personas con las que aprendemos, compartimos experiencias y compartimos información.

Parvularia

Parvularia es un nivel educativo preescolar, a nivel nacional atiende a niños y niñas de cuatro a seis años de edad tanto en centros educativos públicos como privados.

Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Es el espacio en el que la interacción del docente con un rol de facilitador orienta al estudiante el que tiene un rol protagonista, hacia la búsqueda del conocimiento y desarrollo de habilidades y competencias.

Primera infancia

Es el rango etario de los niños que comprende desde los 0 hasta cumplir 9 años de edad, según el acuerdo N°3 del Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia del año 2017.

Ritmo de Aprendizaje

Es el tiempo que le toma a una persona responder, asimilar, resolver o realizar diferentes actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, todo esto influenciado por los esquemas cognitivos, como el pensamiento, memoria, creatividad, percepción, imaginación, atención y lenguaje.

Salón de clase

Es el espacio físico donde se ejecuta el guión de clase y donde se da la interacción entre el docente y el estudiante, y donde se propician las condiciones para que se dé el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tablets

Es un dispositivo móvil portátil que puede utilizarse como un teléfono inteligente ya que poseen los mismos sistemas operativos, pero al mismo tiempo también posee características como las de un ordenador, ya que se pueden ejecutar aplicaciones para lectura, escritura, edición, grabación, búsqueda de información a través de navegadores y en educación plataformas virtuales, y juegos, entre otros.

Aclaración sobre el sistema de hipótesis

Antes de pasar a la operacionalización de las variables es importante mencionar que la presente investigación tiene un enfoque metodológico cualitativo, es decir que no se trabajó con un sistema de hipótesis, se efectuaron categorías de análisis y sus respectivos indicadores. A partir de las categorías en estudio, y con los hallazgos que se encontraron con la presente investigación se pudieron responder a las siguientes preguntas:

¿Cuál es el uso y aplicación de las herramientas virtuales?

¿Qué experiencia de aprendizaje se genera al utilizar herramientas virtuales

Tabla 3

Operacionalización de categorías de investigación

CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS A DOCENTES	OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE	REVISIÓN DOCUMENTAL
Uso y aplicación de Herramientas virtuales	“Las herramientas virtuales para el aprendizaje son sistemas informáticos que permitieron la comunicación y participación de todos los interesados sin importar el momento o el lugar donde se encuentren”	Revisión de guiones de clase Observación no participante de clases planificadas con herramientas virtuales	Entorno Personal de aprendizaje. (PLE) Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. (TAC)	Frecuencia en el uso de herramientas virtuales Tipo de herramientas virtuales Utilidad de herramientas virtuales	¿Cuántos días a la semana utiliza herramientas virtuales en el salón de clases? ¿Qué tipo de herramientas virtuales utiliza para la ejecución de las clases?	Los estudiantes cuentan con tablets Los estudiantes utilizan la Tablet para la actividad designada Aplicaciones que utilizan Los estudiantes	El guión de clase describe los tres momentos de la clase El guión detalla el tiempo a utilizar la herramienta virtual El guión menciona el tipo de

	(Sabaduche, 2015)				¿De qué manera utiliza las herramientas virtuales en el salón de clases?	saben utilizar la aplicación	herramienta a utilizar El guión describe la forma en la que se utilizó dicha herramienta virtual
“El proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas	Experimentos Resolución de problemas Juegos Lecto-escritura	Metodologías activas de aprendizaje Gamificación Aprendizaje por competencias	Desarrollo de competencias Motivación en el aprendizaje. Realización de actividades Participación activa	¿Qué competencias han desarrollado los y las estudiantes, mediante el uso de herramientas virtuales? ¿Considera que el uso de herramientas	De qué forma el estudiante realiza la actividad El estudiante se ve motivado con la actividad El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al		El guión presenta el objetivo de aprendizaje a lograr El guión es atractivo y favorece el involucramiento del estudiante

<p>con el fin de propiciar aprendizajes” (Luis Osorio, 2021)</p>				<p>virtuales motiva a los estudiantes para que aprendan?</p> <p>¿Qué tipo de participación tienen los estudiantes en la clase al utilizar herramientas virtuales?</p>	<p>hacer la actividad</p> <p>El estudiante participa activamente el desarrollo de la actividad</p> <p>Descripción del desarrollo de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al utilizar la herramienta virtual (tomar en consideración si es lúdica, si permite la exploración, el aprendizaje en conjunto con otros niños, etc.</p>		<p>El guión describe lo que desea que el estudiante realice</p> <p>El guión incluye adecuaciones curriculares.</p>
--	--	--	--	---	---	--	--

Fuente: Elaboración propia por equipo investigador, 2024.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se desarrolló con un enfoque descriptivo y exploratorio, permitiendo un análisis detallado de la problemática estudiada. Se diseñó un abordaje metodológico que respondió a las necesidades específicas del estudio, asegurando una comprensión clara y objetiva del fenómeno analizado.

3.1. Tipo de Estudio

La investigación es de tipo descriptivo y exploratorio, se desarrolló un abordaje que cumpliera con lo que realmente se necesitó para comprender la problemática que se estudió. De acuerdo con Nelson Morales “La investigación exploratoria consiste en proveer una referencia general de la temática, a menudo desconocida, presente en la investigación a realizar.” (Morales, 2015, p.1) Entre sus propósitos podemos citar la posibilidad de formular el problema de investigación, para extraer datos y términos que nos permitan generar las preguntas necesarias. Asimismo, proporciona la formulación de hipótesis sobre el tema a explorar, sirviendo de apoyo a la investigación descriptiva, con el propósito de poder recopilar datos que conlleven a una información verídica, la cual cumpliera con los indicadores de la investigación.

Así mismo, se define este estudio como de tipo exploratorio, porque ayudó a conocer todos aquellos aspectos que se desconocían de una temática en particular, logrando de esta manera un abordaje más propicio a lo que se deseaba conocer, tomando de referencia, que el estudio exploratorio, se utilizó para poder recopilar información de sucesos o información poco estudiada, o que quizá nunca se ha considerado dentro de una temática en particular. Por tal razón el tipo de estudio que se utilizó es exploratorio descriptivo: la investigación exploratoria descriptiva mostró aspectos relacionados con un problema particular, evento o situación poco conocida y se buscó caracterizar el fenómeno en estudio indicando o describiendo rasgos, situaciones o acciones encontradas.

En este sentido se puede considerar que la investigación indagó en información sobre aspectos que se desconocían relacionados con la temática en particular, mediante el tipo de estudio exploratorio, y, también buscó poder recopilar información, en la que se abordaron aspectos importantes, de fuentes de información primaria o secundaria, con el propósito de presentar una investigación con información verídica.

3.2. Método

Para la investigación se consideró la utilización de un método cualitativo, considerándose, por ende, una investigación que adopta un enfoque cualitativo.

La investigación cualitativa se puede definir como la conjunción de ciertas técnicas de recolección, modelos analíticos normalmente inductivos y teorías que privilegian el significado de los actores, el investigador se involucra personalmente en el proceso de acopio, por ende, es parte del instrumento de recolección. Su objetivo no es definir la distribución de variables, sino establecer las relaciones y los significados de su objeto de estudio. (Sánchez Silva, 2005, p.4)

Este método nos ayudó de gran manera, puesto que, profundizó sobre aquellos aspectos que se querían conocer, y mediante este enfoque, se lograron, tomando de referencia aquellas variables que se utilizaron para comprender un tema en particular.

3.3. Población y Muestra

En la investigación, la población se refiere al conjunto total de individuos, objetos o eventos que poseen características comunes y sobre los cuales obtuvimos información. Debido a la imposibilidad de estudiar a toda la población, se seleccionó una muestra, que es un subconjunto representativo de la población.

Población

En este caso se entiende por población un conjunto de personas o elementos que estamos interesados en estudiar en el análisis de la investigación.

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formó el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados. Es necesario aclarar que cuando se habla de población de estudio, el término no se refiere exclusivamente a seres humanos, sino que también puede corresponder a animales, muestras biológicas, expedientes, hospitales, objetos, familias, organizaciones, etc. (Arias-Gómez, 2016, p. 3).

La población que se seleccionó para el desarrollo de la investigación corresponde a las personas involucradas directamente en nivel educativo de Parvularia del Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel. Es importante establecer que población en estudio para esta investigación fueron los docentes, estudiantes de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años. En el caso del nivel académico de Parvularia 4 años se ha excluido de la población porque no cuentan con las Tablet que el Gobierno entrega en este nivel académico, otra razón es que la investigación abarca únicamente el primer semestre del año lectivo 2024.

A. Docentes

Es una persona que se dedica a la enseñanza, ya sea en instituciones educativas como escuelas, colegios o universidades, o también en otros contextos de formación. Los docentes tienen la responsabilidad de transmitir conocimientos, guiar el aprendizaje de los estudiantes, evaluar su progreso y contribuir al desarrollo integral de las personas a su cargo. Los docentes que se recopiló información son los del nivel de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años ya que son los que implementan el uso de herramientas virtuales en el desarrollo de los salones de clases.

B. Director

El rol principal es liderar, la administración y el desarrollo de la institución educativa la cual representa con el objetivo de garantizar su buen funcionamiento de forma ordenada y efectiva. En la investigación se contó con el aporte de la directora, quien es la responsable del Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel. Además, de ser facilitadora de datos sobre los procesos como los docentes incorporaron el uso de herramientas virtuales a los salones de clase y cómo estas influyeron en el proceso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

C. Estudiantes

Persona que cursa estudios en un establecimiento de enseñanza público o privado. Estudiantes que cursan el nivel educativo de Parvularia del Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel, durante el primer trimestre del año lectivo 2024. La población sobre la cual se desarrolló el trabajo de investigación son los estudiantes de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años ya que el aula donde recibieron clases cuenta con acceso a internet y el Ministerio de Educación en conjunto con la dirección de la institución les proporcionó el equipo tecnológico.

Población de investigación

La población que se investigó son todos los estudiantes de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años de El Centro Escolar Cantón El Zamorán, así mismo en el campo de la investigación se abarcó a la directora y todos los docentes que impartieron clases en estos niveles, la población se define en 3 docentes de Parvularia en total son 46 niñas y niños, durante el primer semestre del año lectivo 2024. En la tabla 1 se muestra el detalle de la población en estudio.

Tabla 4

Población de estudio

Grado Actores	Parvularia 4	Parvularia 5	Parvularia 6	TOTAL
Docentes	1	1	1	3
Estudiantes	10	20	16	46
Directora				1
TOTAL				

Nota: Datos proporcionados por la dirección y docentes del Centro Escolar Cantón El Zamorán, 2024.

Muestra

En los estudios cualitativos se empleó muestras pequeñas no aleatorias, lo cual no significa que la investigación no se interese por la calidad de sus muestras, sino que aplican criterios distintos para seleccionar a los participantes. Debido al pequeño tamaño muestral una de las limitaciones frecuentemente planteada con relación al enfoque cualitativo es que la representatividad de los resultados se pone en duda, pero debemos tener en cuenta que el interés de la investigación cualitativa en ocasiones se centra en un caso que presenta interés intrínseco para descubrir significado o reflejar realidades múltiples, por lo que la generalización no es un objetivo de la investigación” (Blanco, 2007, p. 1).

Como ya se mencionó anteriormente en esta investigación se abordó a la población en su conjunto, pero para el estudio de investigación la muestra de la población es de 2 docentes de Parvularia y un total de 36 niñas y niños que integran Parvularia 5 años y Preparatoria 6 años, debido que los estudiantes de Parvularia 4 años en el primer trimestre del año lectivo, no cuenta con la asignación de Tablet proporcionada por Ministerio de Educación.

A partir de lo anterior, la muestra fue por criterios, los cuales fueron definidos a criterio del equipo investigador y fueron los siguientes:

Docentes: Criterios de selección

- Impartieron clases en educación Parvularia niveles de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años, durante el primer semestre del año lectivo 2024.
- Implementaron el uso de herramientas virtuales en el desarrollo de sus clases con los estudiantes seleccionados en la muestra de la investigación (criterio de estricto cumplimiento).

Estudiantes: criterios de selección

Estudiantes activos de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años del Centro Escolar Cantón El Zamorán durante el primer semestre del año lectivo 2024.

Muestreo no probabilístico

Por medio del muestreo de conveniencia, el equipo investigador realizó la selección de los niveles de Parvularia 5 años que está conformado por 20 estudiantes y Parvularia 6 años que su población está conformada por 16 estudiantes. Para lo cual se tomó en cuenta los siguientes criterios de selección:

- Estudiantes matriculados y que estuvieron activos en Parvularia 4 años en el año lectivo 2023.
- Estudiantes matriculados en Parvularia 5 años y Parvularia 6 años, en el primer semestre del año lectivo 2024.
- La observación no participante se realizó los martes y jueves, porque son los días asignados que los estudiantes deben de portar el equipo tecnológico (Tablet). Se realizarán al menos 3 visitas al Centro Escolar para realizar las observaciones.
- Actividades programadas que las docentes incorporaron en el guión de clase utilizando herramientas virtuales con el uso de Tablet
- Disponibilidad de acceso por parte de las autoridades del Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Tabla 5

Muestra de estudio

Grado Actores	Parvularia 5	Parvularia 6	TOTAL
Docentes	1	1	2
Estudiantes	20	16	36
Directora			1
TOTAL			

Nota: Datos proporcionados por la Dirección de la institución educativa y Estudiantes que realizan la investigación.

3.4. Técnicas e Instrumentos

“Las técnicas de recolección de datos comprendieron procedimientos y actividades que le permitieron al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación” (Hernandez & Duana, 2020, párrafo uno).

Técnicas

Revisión documental

La técnica de revisión documental puede entenderse como:

La revisión documental o bibliográfica es un paso previo que se da antes de comenzar a realizar una investigación. Con la revisión bibliográfica nos aproximamos al conocimiento de un tema y es en sí la primera etapa del proceso de investigación porque ayudó a identificar qué se sabe y qué se desconoce de un tema de interés. La revisión bibliográfica es una sinopsis que resume diferentes investigaciones o artículos que nos da una idea sobre cuál es el estado actual de la cuestión a investigar. En la revisión se realiza una valoración crítica de otras investigaciones sobre un tema determinado, proceso que nos ayuda a poner el tema en su contexto (Guirao Goris, 2015, p. 1).

El equipo investigador implementó la revisión documental para analizar y procesar los guiones de clases que realizaron los docentes que atienden Parvularia 5 años y Parvularia 6 años, con objetivo de conocer cómo integraron el uso de herramientas virtuales en desarrollo del plan de estudio asignado por parte del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología MINEDUCYT, además se verificó cuál ha sido su influencia en el proceso de aprendizaje en las niñas y niños, como también verificar si se implementó el plan éxito que se desarrolló y coordinó por parte de

la dirección del Centro Escolar Cantón El Zamorán.

En la revisión documental se tomó en cuenta realizar proceso de análisis de la información, a continuación, se presentan algunas sugerencias

- **Búsqueda de literatura:** Se utilizaron bases de datos académicas, bibliotecas digitales y otros recursos para buscar información, libros, informes, tesis y otros documentos relevantes relacionados con el tema.
- **Selección de fuentes:** Se evaluaron críticamente las fuentes encontradas para determinar su relevancia, fiabilidad y calidad.
- **Análisis de la literatura:** Se leyeron y resumieron los documentos seleccionados, extrayendo información importante relacionando los hallazgos con la pregunta de investigación.
- **Síntesis y redacción:** Se organizó la información recopilada en una estructura coherente y lógica, resumiendo los hallazgos clave, destacando las relaciones entre los diferentes estudios y proporcionando una visión general.

Guiones de clases

Documento que elaboró cada docente para cada una de sus clases con el fin de comunicar a sus estudiantes lo planificado para desarrollar en cada una de ellas. Los guiones son un componente importante y esencial que condujeron en el proceso de una clase y sirvieron de guía a los docentes ayudando a mantener en los objetivos de aprendizaje. El equipo investigador implementó la revisión de los guiones de clases con el apoyo de la dirección del Centro Escolar Cantón El Zamorán, quien es el facilitador de los documentos, en dicho proceso se verificó si estos guiones se aplicaron y desarrollaron de acuerdo con lo plasmado dentro de los salones de parvularia 5 años y parvularia 6 años. Con el objetivo de establecer que los docentes implementaron el uso de herramientas virtuales en su planificación y las desarrollaron con las niñas y niños para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje con la ayuda e integración de equipo tecnológico dotado por parte del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología MINEDUCYT. Se aplicó la técnica de revisión documental y la observación no participante para verificar si se cumple lo plasmado en los guiones de clases en base a lo planificado.

Entrevista semiestructurada

Es una técnica útil para obtener informaciones de carácter pragmático, acerca de cómo los sujetos actúan y reconstruyen el sistema de representaciones sociales

en sus prácticas individuales, con el fin de lograr la construcción del sentido social de la conducta individual o del grupo de referencia de un sujeto, a través de la recolección de un conjunto de saberes privados” (De Toscano, 2009, p. 50).

La entrevista semiestructurada es un instrumento de gran eficacia para el desarrollo de la investigación, puesto que se utilizó para recabar información sobre el proceso de formación en el aula y la puesta en práctica de las herramientas virtuales logrando identificar qué influencia tienen en los nuevos aprendizajes de los estudiantes de educación parvularia. Esta técnica se caracterizó de una conversación dirigida por equipo investigador hacia los docentes que se convirtió en el objeto de con un fin bien establecido teniendo en cuenta que está enfocado a la resolución de los objetivos y pregunta de investigación. Para finalizar se plantean interrogantes a los docentes para que éste le dé su opinión respecto al tema de investigación. Se aplicó la entrevista semi estructurada a las docentes encargadas de parvularia 5 y parvularia 6 años, así mismo a la directora de la institución.

Observación no participante

Este formato de observación se abstiene de intervenciones en el campo, a diferencia de las entrevistas y las observaciones participantes. Las expectativas asociadas a esto se resumen así: "Simples observadores siguen el flujo de los acontecimientos. La conducta y la interacción continúan como lo harían sin la presencia de un investigador, no interrumpidas por la intrusión” (Adler y Adler, 1998, p. 81).

La observación no participante, se utilizó como el instrumento que permitió al equipo investigador la posibilidad de observar el trabajo de campo manteniendo la distancia sin intervenir para evitar influir en la obtención de información, la descripción del escenario dentro de salones de clases, situaciones y dificultades usando los cinco sentidos y en una perspectiva de mirada activa, en aquello que realmente es objeto de estudio para el problema de investigación del Centro Escolar Cantón El Zamorán, también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información. Esta técnica se aplicó con los estudiantes de parvularia 5 y parvularia 6 años, durante el desarrollo de la clase, se realizó alrededor de 3 visitas para poder observar cómo se establecieron los procesos de enseñanza aprendizaje utilizando herramientas virtuales, revisar los guiones de clase y la aplicación de este durante la clase.

Instrumentos

Un instrumento es cualquier herramienta o recurso utilizado para recopilar, medir y analizar datos con el fin de obtener información relevante sobre un fenómeno de estudio. A continuación, en trabajo de investigación se aplicaron los instrumentos que mencionamos

Ficha de revisión documental

Es un instrumento de observación complementaria, en el caso de investigación se utilizó como un registro de acciones. La revisión documental permitió hacer una revisión de los guiones de clases y cómo los docentes incorporaron al desarrollo el uso de herramientas virtuales y cómo éstas influyeron en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años. Se buscó registrar información relevante a la investigación, la cual se detalla a continuación: La revisión de guiones de clases se realizó de forma individual, se identificó el grado, el contenido a desarrollar, actores participantes, integración de herramientas virtuales, objetivo del uso de TIC, metodología a utilizar, etc. Con ello se tuvo acceso a la información actualizada de cómo docentes implementaron el uso de herramientas virtuales dentro de los salones de clases en la búsqueda de garantizar los procesos de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de parvularia, del Centro Escolar Cantón El Zamorán, en el primer semestre del año lectivo 2024.

Guía de entrevista semiestructurada

Se puede definir como una conversación amistosa entre informante y entrevistador, convirtiéndose este último en un oidor, alguien que escucha con atención, no impone ni interpretaciones ni respuestas, guiando el curso de la entrevista hacia los temas que a él le interesan. Su propósito es realizar un trabajo de campo para comprender la vida social y cultural de diversos grupos, a través de interpretaciones subjetivas para explicar la conducta del grupo (Díaz-Bravo, 2013, p. 4).

Este instrumento se aplicó para conocer cómo influyeron dentro de los procesos de aprendizaje el uso de herramientas virtuales en el salón de clase y cómo los docentes lo incorporaron dentro de su planificación, con el objetivo que surja datos o información durante la entrevista. Además, es fundamental establecer confianza y respeto para fomentar respuestas honestas y significativas por parte de los docentes que impartieron clases en parvularia 5 años y parvularia 6 años.

Guía de observación

“La guía de observación es el instrumento que permitió al equipo investigador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno” (Campos, 2012, p. 12).

Esta guía de observación es un instrumento que se implementó en la investigación para registrar sistemáticamente las observaciones realizadas en el entorno de trabajo dentro del salón de clase, el objetivo se conoció de cómo los docentes de Parvularia 5 años y Parvularia 6 años incorporaron herramientas virtuales. Su finalidad fue obtener información sobre el comportamiento en el contexto que se desarrollan las niñas y niños en los salones de clases. Además, de ser el medio que conduce la recolección y obtención de datos.

3.5. Etapas de la Investigación

A continuación, se describen las etapas de la presente investigación:

Primera etapa: Referente a la elaboración del anteproyecto con los elementos siguientes:

1. Situación problemática. En esta parte se describió la importancia que tiene el estudio, su relevancia.
2. Delimitación. Se detalló el tipo de alcance y se definió tiempo y lugar de estudio.
3. Enunciado del problema. Se definió la pregunta de investigación.
4. Justificación. Se justificó la importancia del estudio, su coyuntura, la forma en la que se aborda, y se detalla su originalidad.
5. Objetivos. Se trazaron los objetivos a seguir, de acuerdo con cada una de las variables a desarrollar.
6. Marco teórico. Se recopiló información sobre los antecedentes del problema, si hay investigaciones recientes. Se construyó la fundamentación teórica y conceptual que le dio solidez explicativa a este estudio, y demás información que respalda la investigación.
7. Preguntas de investigación. Se operativizaron las categorías de análisis a desarrollar, se establecieron las posibles preguntas acordes a cada categoría que se incorporaron en los instrumentos y técnicas a utilizar.

8. Tipo de estudio. Se especificó y justificó el tipo de estudio, acorde a lo que se pretendió lograr, en la presente investigación debido a la poca información que existe sobre el tema se estableció un tipo de estudio exploratorio descriptivo.
9. Método. De acuerdo con el tipo de estudio y lo que se pretendió conocer se estableció que el método que se aplicó fue cualitativo.
10. Población y muestra: se detalló el número de la población a trabajar, y el número de personas que se tomaron en cuenta para recopilar la información.
11. Técnicas e instrumentos. Se definieron las técnicas que se utilizaron, la observación no participante, entrevista semi-estructurada y la revisión documental, con los instrumentos; guía de entrevista semi-estructurada, guía de observación no participante y la ficha de revisión documental.

Segunda etapa: En esta etapa se ejecutó el anteproyecto, y se utilizaron las respectivas técnicas e instrumentos definidos en el proceso de investigación ya en el campo con las personas de la muestra.

Tercera etapa: Se realizó el análisis e interpretación de los resultados obtenidos durante la recolección de información mediante la guía de entrevista semi-estructurada y guía de observación no participante y revisión documental.

Cuarta etapa: Se realizó la presentación de los resultados obtenidos durante el proceso, y se realizaron las respectivas conclusiones, recomendaciones y propuestas sobre una posible solución que se establecieron.

3.6. Procedimiento de Análisis e Interpretación de Resultados

Se pretendió realizar una recopilación de información muy completa y sustentable que permitió hacer un buen análisis sobre el uso y aplicación de las herramientas virtuales y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de parvularia en el Centro Escolar Cantón el Zamorán, de la ciudad de San Miguel.

El procesamiento de la información que se llevó a cabo mediante los instrumentos como lo es la guía de entrevista semi estructurada que se realizó a los docentes de parvularia de forma presencial y la guía de observación no participante que se llevó a cabo también presencial con los estudiantes durante la clase, así mismo se realizó una revisión documental a través de una ficha que permitió anotar hallazgos relevantes de los guiones de clase con las categorías en estudio referentes al uso y aplicación de herramientas virtuales, estos instrumentos contaron con

una serie de preguntas elaboradas de forma directa para los docentes y para la guía de observación se tomó en cuenta algunos aspectos que ayuden a reforzar los indicadores que se conoció todo con la finalidad de hacer un análisis pertinente de la información e ir complementando lo que se dice en las entrevistas, lo que se ejecuta en las clases y lo que se revisa en los guiones de clases.

Todos estos instrumentos se elaboraron con base a una serie de preguntas basadas en las categorías e indicadores, toda la información recopilada se procesó y transcribió manualmente con la ayuda de una hoja de Excel en la cual se detalló y ordenó cada uno de los indicadores, para tener un contraste, y detalle de la información y así generar a profundidad cada uno de los análisis.

Con la información ya detallada y ordenada se pretendió efectuar un análisis por cada categoría, siendo las categorías en estudio el Uso y aplicación de Herramientas virtuales y el Procesos de Enseñanza-Aprendizaje. Los resultados obtenidos de este análisis permitieron establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes ante la ejecución del presente estudio.

CAPÍTULO IV

HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN

Los hallazgos representan los resultados más relevantes obtenidos a partir del análisis de los datos recolectados. Estos descubrimientos permitieron responder a la pregunta de investigación, confirmar o refutar hipótesis y generar nuevas perspectivas sobre el tema de investigación. La interpretación de estos hallazgos fue clave para la toma de decisiones y la aplicación de los conocimientos en contextos educativos. En este apartado, se presentan de manera clara y estructurada los principales resultados obtenidos.

4.1. Presentación y Discusión de Resultados

En el presente capítulo se desarrolla el análisis de los hallazgos encontrados en la investigación realizada en el Centro Escolar Cantón el Zamorán de la Ciudad de San Miguel durante el primer semestre del año 2024. El propósito de este estudio fue conocer el uso y aplicación de las herramientas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de parvularia, en el periodo post pandemia. Si bien es cierto durante la pandemia no había otra opción que adecuarse a la modalidad virtual, actualmente con el regreso a la escuela en la modalidad presencial, el MINEDUCYT pide a las instituciones educativas hacer una serie de actividades utilizando la virtualidad y las tablets que se les han proporcionado a los estudiantes, pero cada docente tiene la libertad de diseñar sus planificaciones acordes a las necesidades que presentan sus grupos de estudiantes.

Con base a lo anterior se realizaron tres visitas a la institución educativa para presenciar el desarrollo de las clases en los salones de parvularia 5 y 6 años, contando también con el apoyo de dos docentes quienes son las encargadas de cada una de las secciones antes mencionadas. Para el levantamiento de la información, se aplicaron tres técnicas de investigación cualitativas, las cuales fueron la observación no participante aplicada durante el desarrollo de las clases, la entrevista semi estructurada que se trabajó con las docentes quienes brindaron de primera mano información muy valiosa y la revisión documental de las planificaciones que el equipo investigador solicitó a las docentes.

Para la presentación de los resultados se tomaron en cuenta dos categorías de análisis, la primera categoría fue “el uso y aplicación de herramientas virtuales” y como subcategorías se

consideraron el Entorno Personal de Aprendizaje (PLE), para tener un conocimiento sobre qué tipo de herramientas virtuales las docentes conocen y aprenden, así como también las Tecnologías del Aprendizaje y Comunicación (TAC) que como complemento al PLE indicó las herramientas virtuales y su utilidad en los entornos de aprendizaje. Como indicadores de esta categoría se desarrolló la frecuencia en el uso de las herramientas virtuales, el tipo de herramientas virtuales y la utilidad de las herramientas virtuales. La segunda categoría estuvo orientada en “los procesos de enseñanza aprendizaje” y como subcategorías se tomaron en cuenta, Las Metodologías Activas de Aprendizaje, la Gamificación y el Aprendizaje por Competencias, y como indicadores de esta categoría se estudió el desarrollo por competencias, motivación en el aprendizaje, realización de actividades y la participación activa.

A continuación, se describe cada una de las categorías de análisis que sustentan la presente investigación y sus respectivas categorías e indicadores.

Uso y aplicación de herramientas virtuales

En esta categoría se indagó la utilidad y la forma de aplicación de las diferentes herramientas virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje, investigando la regularidad con que estas herramientas se utilizaban en clases, cómo se implementaron y para qué actividades se seleccionaron.

A continuación, se aborda una subcategoría de análisis, que fue importante desarrollar para sustentar la categoría del “Uso y aplicación de herramientas virtuales”, con aspectos más específicos sobre el conocimiento que las maestras tenían sobre las herramientas virtuales y que tanto se apoyaban en ellas en su práctica docente.

Entorno personal de aprendizaje (PLE)

El Entorno Personal de Aprendizaje con sus siglas en inglés PLE, está conformado por todos los recursos, herramientas o personas con las que se aprende, se comparte información y experiencias.

Cuando se analiza el PLE a nivel personal se puede organizar para saber qué recursos se conocen y de qué forma son utilizados, a través de qué medios se aprende, se busca y comparte formación. En ese sentido, antes de planificar una clase los docentes cuentan con los recursos

que conocen, entre más capacitados estén los docentes, más pueden ampliar sus fuentes de información.

Durante la pandemia algunos no contaban con muchos conocimientos sobre qué herramientas virtuales utilizar para llevar a cabo sus clases, algunos fueron asesorados por otros de sus colegas que ya tenían experiencia. Otros docentes vieron videos en YouTube para ampliar sus conocimientos y también fueron capacitados en didáctica en entornos virtuales. Todo lo anterior forma parte de su PLE, cada persona tiene su propio ritmo y estilo de aprender, muchos aprenden haciendo, otros observando o escuchando, pero cada uno tiene la capacidad de aprender y de fortalecer sus conocimientos con las herramientas que le permitan explotar al máximo ese estilo de aprendizaje.

En el nivel educativo de parvularia los docentes aplican los Estándares de Desarrollo y Aprendizaje en la Primera Infancia, conocido como EDAPI (por sus siglas), estos estándares son los que establecen lo que los niños y niñas deben saber y deben saber hacer en determinada edad, con base a ellos los docentes establecen diferentes estrategias metodológicas para implementar y desarrollar sus planificaciones de la forma más indicada para los niños y niñas, ya que en esta etapa hay una mayor inclinación por el juego, las actividades musicales, la imitación, y el descubrimiento. Por ello, se deben utilizar herramientas que permitan el juego y la participación activa.

A continuación, se aborda la segunda subcategoría de análisis, que fue importante para profundizar en la investigación con aspectos más específicos sobre el tipo de utilidad que las maestras de parvularia les dieron a las herramientas virtuales.

Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC)

La subcategoría referente a las TAC se estableció para indicar qué aplicaciones implementaron las docentes en la planificación de sus clases. Las TAC son todas aquellas TICS que se utilizan y orientan para darles un uso formativo, es decir, utilizar una herramienta que generalmente solo se utiliza para jugar o para compartir información en una herramienta para evaluar aprendizajes, para aprender, o para adquirir un conocimiento, por ejemplo, muchas personas utilizan YouTube para ocio, pero una forma de que esta aplicación se convierta en TAC es que los docentes utilicen la herramienta de YouTube para subir videos de sus clases, o compartan material con la finalidad de reforzar o evaluar algún contenido.

Por lo tanto, en la investigación se precisaba conocer si las docentes empleaban herramientas virtuales en sus clases y si lo hacían con qué frecuencia las utilizaban.

A continuación, se abordan los diferentes indicadores correspondientes a cada subcategoría que aportaron en la formulación de preguntas e ítems para indagar sobre la presente investigación.

Frecuencia en el uso de herramientas virtuales

El indicador frecuencia en el uso de herramientas virtuales correspondiente a la subcategoría entorno personal de aprendizaje (PLE), en la que se buscaba conocer cuántas veces a la semana las docentes de parvularia 5 y 6 años incorporaron en el desarrollo de sus clases el uso de herramientas virtuales. Como anteriormente se ha mencionado, el Ministerio de Educación les proporcionó a los estudiantes de parvularia tablets y solicitó a los docentes diseñar actividades en las que los estudiantes hicieran uso de esos recursos, a través de aplicaciones, desarrollando actividades formativas específicas de acuerdo con lo solicitado en cada uno de los programas de parvularia.

Para sustentar aún más la subcategoría entorno personal de aprendizaje (PLE) se estableció el siguiente indicador.

Tipos de herramientas virtuales empleadas

En este indicador se buscó conocer los tipos de herramientas virtuales que suelen utilizar las docentes de parvularia en sus clases con los niños y niñas, estas herramientas estuvieron relacionadas al PLE con el que contaba cada docente y las necesidades que buscaban suplir, tomando como guía los objetivos de aprendizaje orientados con base a las áreas de desarrollo EDAPI, los cuales fueron creados para fortalecer el desarrollo personal y social, área motora, área de expresión y comunicación con el medio. De acuerdo con las (EDAPI, 2023) “los estándares son la guía de los diferentes instrumentos curriculares tales como el currículo, los instrumentos de evaluación y los programas y estándares de formación docente”. En tal sentido, el personal docente de parvularia investigado tomó en cuenta estas áreas de desarrollo para la implementación de sus actividades y seleccionaron herramientas virtuales idóneas para cumplir con el desarrollo de dichos estándares.

Para continuar con la descripción de los indicadores de análisis de esta primera categoría se

describe a continuación el indicador de la subcategoría “tecnologías de la comunicación el aprendizaje” (TAC):

Utilidad de las herramientas virtuales

Este indicador buscó identificar las aplicaciones que fueron utilizadas por las docentes de parvularia de 5 y 6 años, y conocer que utilidad les dieron a las mismas, si emplearon aplicaciones enteramente educativas o si se apoyaron en aplicaciones creadas para el juego o entretenimiento y las adecuaron a determinadas actividades y necesidades presentadas por los estudiantes dándoles un uso educativo.

A continuación, se aborda la segunda categoría de análisis, que fue importante para esta investigación:

Procesos de enseñanza-aprendizaje

En esta categoría de análisis se investigó el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la utilización de herramientas virtuales, con la finalidad de conocer las estrategias metodológicas utilizadas por las docentes de parvularia 5 y 6 años en sus clases, describir cómo fue la experiencia de aprendizaje que se observó en los niños y niñas, la interacción que tuvieron con las tablets y el manejo de las aplicaciones utilizadas para la realización de ejercicios y actividades dentro de la clase, conocer si se emplearon juegos, si se observó mayor motivación en los niños y niñas con las herramientas virtuales o si se logró que los niños y niñas resolvieran y participaran en todas las actividades planificadas.

A continuación, se aborda la primera subcategoría de análisis, que fue importante desarrollar para sustentar la categoría del “Procesos de Enseñanza-Aprendizaje”.

Metodologías Activas de Aprendizaje

En el desarrollo de esta subcategoría se pretendió indagar cómo se llevó a cabo la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje empleando el uso de herramientas virtuales en los niños y niñas de parvularia 5 y 6 años del Centro Escolar Cantón El Zamorán, durante el primer semestre del año 2024.

En esta subcategoría fue importante conocer si se consideró a los niños y niñas como centro del

aprendizaje, si se ejecutaron actividades de aprendizaje cooperativo, si se utilizó el empleo de gamificación y si se aplicó la resolución de problemas, todo esto incluyendo si se consideraron los estándares de desarrollo y aprendizaje de lo que los niños y niñas tenían que saber y saber hacer a su edad.

Por lo tanto, para profundizar más en el análisis de esta subcategoría se abordó el siguiente indicador.

Desarrollo de competencias

Como se mencionó anteriormente, para considerar si se desarrolló o no la adquisición de competencias se debe tener un conocimiento sobre los estándares de desarrollo y aprendizaje, que deben ser capaces de hacer los niños y niñas a determinada edad. Las competencias determinan los conocimientos y habilidades para resolver problemas en el mundo real.

A continuación, se describe la segunda subcategoría de análisis de la categoría de investigación “Procesos de Enseñanza-Aprendizaje”.

Gamificación

La subcategoría de Gamificación se refería al uso de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el fin de motivar y aumentar la participación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes de parvularia 5 años y 6 años. En el ámbito educativo, la subcategoría de gamificación buscó explorar cómo las docentes de parvularia integraron mecánicas y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para hacer que las actividades académicas fueran más atractivas y estimulantes para los niños y niñas, con el fin de garantizar una agradable experiencia de aprendizaje, fortaleciendo la motivación, la participación activa apoyándose de herramientas virtuales.

Los niños y niñas suelen tener períodos de atención cortos y se benefician de actividades que capten su interés. Emplear el juego en la infancia como una herramienta pedagógica es fundamental para el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Incorporar elementos de juego en el aprendizaje puede aumentar su motivación y deseos de aprender. Se evidenció que la gamificación no solo hizo que el aprendizaje fuera más atractivo y divertido para este nivel académico, sino que también mejoró la retención de conocimientos, mantuvo la atención y el

interés lo cual permitió reforzar el desarrollo de competencias clave para fortalecer el aprendizaje de los niños.

Para profundizar en la aplicación de esta subcategoría de análisis se planteó el siguiente indicador de investigación.

Motivación en el aprendizaje

El presente indicador se estableció con el objetivo de analizar a profundidad la motivación que los estudiantes de parvularia 5 y 6 años, mostraron durante el proceso de aprendizaje dentro del salón de clase y cómo influyó en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Este análisis se centró sobre la motivación que los niños y niñas mostraron en el entorno de aprendizaje, a través del uso de herramientas virtuales, empleando aplicaciones que permitieron aplicar el juego con un objetivo de aprendizaje específico, con la finalidad de potenciar la participación, el involucramiento y la motivación, empleando dentro de estas herramientas el uso de canciones educativas, videos dinámicos, uso de pizarras colaborativas y otras aplicaciones que complementaron el proceso académico como los juegos que ya se han mencionado anteriormente.

Para concluir se analizará la última subcategoría de análisis de esta investigación.

Aprendizaje por Competencias

Las competencias permiten desarrollar el saber, el saber hacer y el saber ser; por lo tanto el enfoque de aprendizaje por competencias en los niveles de parvularia 5 años y 6 años, buscaron desarrollar no solo conocimientos teóricos, sino también habilidades prácticas y actitudes necesarias para enfrentar situaciones reales de manera efectiva, para que los niños y niñas aprendieran a responder ante diferentes situaciones de la vida real, como por ejemplo saber identificar sonidos de determinados animales o identificar qué animales podían ser domesticados y cuáles no.

Para profundizar en el desarrollo de esta subcategoría se definió el siguiente indicador de análisis.

Realización de actividades

Con este indicador de análisis se pretendió conocer qué tipo de actividades se plantearon para aplicar y fomentar una mejor experiencia de aprendizaje por parte de las docentes de Parvularia 5 y 6 años, y si en estas actividades se integraron de manera efectiva el uso de herramientas virtuales para enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

A continuación, se presenta el último indicador de esta investigación.

Participación activa

Este indicador pretendió conocer si se emplearon dinámicas y actividades hicieron que los niños y niñas tuvieran un papel protagónico en el desarrollo de la clase, si las actividades captaron el interés a involucrarse e interactuar entre sí. Saber si las aplicaciones educativas, juegos interactivos y plataformas de aprendizaje digital hicieron que el aprendizaje fuera más fácil desarrollando habilidades, resolviendo y trabajando de forma colaborativa.

Resultados de entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes

En la subcategoría de Entorno Personal de aprendizaje (PLE) y en el indicador Frecuencia en el uso de herramientas virtuales, las docentes respondieron esto:

Pregunta 1- ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas virtuales en el salón de clases?

“Todos los días utilizan herramientas virtuales los estudiantes”.
(Docente 1, parvularia 5 años, 2024).

Por su parte la maestra de parvularia 6 mencionó:

“Los estudiantes utilizan el equipo tecnológico (Tablet) de lunes a viernes para el desarrollo de las clases” (Docente 2, parvularia 6 años, 2024).

Según las respuestas de las docentes ambas emplearon herramientas virtuales en sus clases todas las semanas y todos los días. Lo cual fue muy positivo porque se les encontró haciendo uso de internet y tablets. Se pudo constatar que planificaron sus clases de un modo fuera de lo convencional, se preocuparon por diseñar y seleccionar actividades en las que los niños pudieran

utilizar las Tablets y para darle el uso formativo para el que fueron asignadas. Esto fue evidente en las visitas de campo que se realizaron, donde se pudo comparar la planificación al momento del desarrollo de la clase.

LECTURA			
	Lectura de cuento por el docente llamado (Como cuidar y respetar los animales). Este día leerá la maestra la primera parte del cuento. https://youtube.com/watch?v=hnmlon-vagE&feature=shared	Lectura del cuento: Como cuidar y respetar los animales, la segunda parte del cuento. https://youtube.com/watch?v=hnmlon-vagE&feature=shared	Realizando expresiones corporales se escuchará el cuento: Como cuidar y respetar los animales repitiendo los niños los sonidos menciona en el cuento. https://youtube.com/watch?v=hnmlon-vagE&feature=shared

Ilustración 1 Planificación parvularia 5 años

Como se puede observar en la imagen 1, la docente de parvularia 5 en el área de lectura implementó diariamente el uso de videos de YouTube, y video libros del Site del MINEDUCYT, para fomentar la lectura, el abordaje de temas en los que se requería que los niños y niñas comprendieran un tema y participaran en su desarrollo.

En la subcategoría de Entorno Personal de aprendizaje (PLE) y en el indicador tipo de herramientas virtuales, las docentes respondieron esto:

Pregunta 2. ¿Qué tipo de herramientas virtuales utiliza para la ejecución de las clases?

Al respecto la docente de parvularia 5 años manifestó lo siguiente:

“Utilizo herramientas que sean lúdicas, con música, dibujos, tal como videos de YouTube, Pizarra de Lucas, Sonidos de Animales, videos de internet de números, figuras, Sesame Street, Talking Tom” (Docente 1, Parvularia 5 años, 2024).

Según el testimonio brindado por la docente, se corroboró que se apoyó mucho de diversos materiales que el MINEDUCYT les sugiere, también utilizó aplicaciones previamente instaladas en las tablets de los niños y niñas como la aplicación de Sésamo Street que ayudaba mucho a los niños a resolver problemas, al mismo tiempo utilizó aplicaciones que suelen utilizarse para juegos, pero les dio un uso formativo como YouTube y el juego de Talking Tom.

En la entrevista realizada a la docente de parvularia 6 años, mencionó sobre las herramientas

utilizadas en el desarrollo de las clases;

IXL matemática, es muy útil para el aprendizaje de matemáticas en el nivel de parvularia. Esta herramienta ofrece una variedad de recursos interactivos y juegos educativos que pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos matemáticos y a desarrollar habilidades de resolución de problemas. Árbol ABC, esta herramienta ayuda específicamente a los estudiantes a aprender el alfabeto de una manera interactiva y divertida. Sesame Street, sirve de apoyo a las habilidades en alfabetización, matemáticas y ciencias y expone a los niños a una variedad de culturas a través de la música y el lenguaje.

En cuanto a la subcategoría tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y el indicador utilidad de las herramientas virtuales las docentes respondieron:

Pregunta 3. ¿De qué manera utiliza las herramientas virtuales en el salón de clases?

Al respecto, la docente de parvularia 5 años expresó:

“Para hacer sumas y restas he utilizado Sesame Street, para conocer los colores videos de YouTube y la Pizarra de Lucas, les pido que pinten la pizarra de un color y ellos lo hacen luego que agreguen puntos de otro color y así sucesivamente, hacer figuras, repasar los números, letras”.

(Docente 1, Parvularia 5 años, 2025).

De acuerdo con lo mencionado por la docente, se evidenció el uso de herramientas virtuales lúdicas, tales como Sésamo Street una aplicación que, como se mencionó en líneas anteriores, ya se encuentra preinstalada en las tablets dadas por el gobierno. Al igual que la plataforma de videos YouTube, que es una herramienta muy importante en la actualidad, porque es un medio que permite aprender, y enseñar de forma creativa, interactiva y dinámica.

Por su parte, la docente de parvularia 6 años, mencionó que:

“La clase se inicia con una dinámica acorde al nivel de Parvularia, luego se brinda las indicaciones a los niños sobre qué práctica se realizará y se brinda apoyo al presentarse alguna dificultad”. (Docente 2, Parvularia 6 años, 2025).

De acuerdo con lo mencionado por la docente de parvularia 6 años, y lo que se observó en las tres jornadas de visita, siempre al inicio de cada clase, ejecutaron actividades con música, usando YouTube para reproducir canciones de activación física tal y como se presenta a continuación en las planificaciones de las dos secciones.

ACTIVIDAD FÍSICA	Mover todo el cuerpo con la siguiente canción: https://youtu.be/a7aWx2uc7iE?si=SQ32hjWRFa1tigqs	Mover todo el cuerpo con la siguiente canción: https://youtu.be/FkWzF3MOKP0?si=v4nG_rGAR49Xaj9U	Realizar ejercicios corporales usando todas las partes del cuerpo al compás de la canción: https://youtu.be/LihkeaGuUJQ?si=HdVlkVtv_5dDexyz
-------------------------	---	---	---

Ilustración 2. Planificación de parvularia 5 años, jornada 1, día 4 de junio del 2024.

ACTIVIDAD FÍSICA	Mover todo el cuerpo con la siguiente canción: https://youtu.be/a7aWx2uc7iE?si=SQ32hjWRFa1tigqs	Mover todo el cuerpo con la siguiente canción: https://youtu.be/FkWzF3MOKP0?si=v4nG_rGAR49Xaj9U	Realizar ejercicios corporales usando todas las partes del cuerpo al compás de la canción: https://youtu.be/LihkeaGuUJQ?si=HdVlkVtv_5dDexyz
-------------------------	---	---	---

Ilustración 3. Planificación parvularia 6 años, jornada 1 día 4 de junio del 2024.

De acuerdo con las planificaciones de ambas docentes representadas en la ilustración 2 y 3, las clases iniciaron con activación del cuerpo previo al desarrollo de los contenidos y lo hicieron poniendo canciones en YouTube en las que los niños y niñas bailaron y realizaron ejercicios físicos, saltando, moviendo el cuerpo. También los juegos como Sésamo Street y la Pizarra de Lucas fueron aplicaciones consideradas por las docentes dentro de su planificación. Estas aplicaciones al utilizarse de forma aislada sin un objetivo educativo claro serían meramente aplicaciones destinadas al entretenimiento; pero al utilizarse en actividades con un fin educativo establecido y bajo la orientación docente, pueden ser empleadas como TAC.

A continuación, se describe preguntas relacionadas con la categoría procesos de enseñanza-aprendizaje, y en específico en la subcategoría metodologías activas de aprendizaje, indicador desarrollo de competencias:

Pregunta 4. ¿Qué habilidades y competencias los niños y niñas manifestaron en el perfil de ingreso? (indagar por áreas: números, lenguaje, motriz, etc.)

La maestra de parvularia 5 años respondió:

“Los niños de nuevo ingreso son los que poseen un poco más dificultades por ejemplo desarrollo de su motricidad fina, algunos aún tienen dificultad para tomar el lápiz correctamente, los niños de antiguo ingreso aprendieron conmigo en parvularia 4, algunos ya se saben los números hasta el 8, otros se los saben y pueden trazarlos, al mismo tiempo hay algunos que ingresaron conociendo vocales y consonantes pero la mayoría lleva buen desempeño aprendiendo a su ritmo o rápidamente depende si es algo que les parezca atractivo, por eso ejecuté actividades lúdicas y musicales por su edad se distraen fácilmente y se aburren rápido”. (Docente 1, Parvularia 5 años, 2025).

Por su parte la maestra de parvularia 6 años respondió:

“Los estudiantes han desarrollado competencias importantes mediante el uso de herramientas virtuales las cuales detallo a continuación; Competencia Digital; Los estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales de manera efectiva, Creatividad e Innovación; El uso de herramientas virtuales ha permitido a los estudiantes expresar su creatividad e innovación, Resolución de Problemas; Los estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales para resolver problemas y encontrar soluciones creativas, lo que les ha ayudado a desarrollar habilidades, Aprendizaje Autónomo; Los estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales para aprender de manera autónoma, lo que les ha permitido desarrollar habilidades de autoaprendizaje y Habilidades de Uso de Tecnología; Los estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales de manera efectiva”.

(Docente 2, Parvularia 6 años, 2025).

Continuando con el desarrollo de la misma subcategoría e indicador antes mencionado se formuló también la siguiente interrogante.

Pregunta 5 ¿Qué competencias han desarrollado los y las estudiantes, mediante el uso de herramientas virtuales? A esto la maestra de parvularia 6 años respondió:

“Los estudiantes han desarrollado competencias importantes mediante el uso de herramientas virtuales las cuales detallo a continuación; Competencia Digital; Los

estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales de manera efectiva, Creatividad e Innovación; El uso de herramientas virtuales ha permitido a los estudiantes expresar su creatividad e innovación, Resolución de Problemas; Los estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales para resolver problemas y encontrar soluciones creativas, lo que les ha ayudado a desarrollar habilidades, Aprendizaje Autónomo; Los estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales para aprender de manera autónoma, lo que les ha permitido desarrollar habilidades de autoaprendizaje y Habilidades de Uso de Tecnología; Los estudiantes han aprendido a utilizar herramientas virtuales de manera efectiva”. (Docente 2, Parvularia 6 años, 2025).

Por su parte la maestra de parvularia 5 años mencionó:

“Familiarización de la tecnología, desarrollo de motricidad fina, escribir su nombre, refuerzo de sumas y restas escritas, conocimiento de figuras y formas, conocimiento de consonantes, conocimiento de animales” (Docente 1, Parvularia 5 años, 2025).

Según las respuestas brindadas por las docentes los niños y niñas haciendo uso efectivo de herramientas virtuales, lograron fortalecer la creatividad, la resolución de problemas, mediante la adopción de un rol activo y protagonista en el proceso de enseñanza aprendizaje y fortaleciendo las competencias al desarrollar refuerzos en lectoescritura, el reconocimiento de colores, el trazo de números letras y formas, el conocimiento de animales y sus hábitats entre otros.

Referente a la subcategoría gamificación, y el indicador motivación en el aprendizaje se desarrolló la siguiente pregunta:

6. ¿Considera que el uso de herramientas virtuales motiva a los estudiantes para que aprendan? ¿Por qué? ¿Y de qué manera se ve la motivación?

A lo que la maestra de parvularia 6 años respondió:

“Sí, considero que el uso de herramientas virtuales puede ser muy motivador para los estudiantes de parvularia”. (Docente 2, Parvularia 6 años, 2024).

Por su parte la maestra de parvularia 5 años mencionó:

“Sí los motiva mucho, ponen atención, les entretiene mucho. Son niños nativos digitales, todo lo que es utilizar la Tablet u otros dispositivos con internet les gusta mucho. Es bien fácil que ellos se distraigan o se aburran, pero jugando en la Tablet o dibujando en ella pasan bastante tiempo tratando de lograr ese objetivo, y es bonito ver su esfuerzo por lograrlo. Ellos dejan la Tablet en una caja y cuando la utilizan van por ella, cuando tenemos actividades que ellos saben de qué la vamos a utilizar preguntan frecuentemente a qué hora van a ir por ella. Por eso trato de utilizar varias aplicaciones que a ellos les sea fácil de usar, y que haga que las actividades en la clase sean divertidas, que les genere un reto y les haga estar atentos. Ponen más atención haciendo alguna actividad en la Tablet que participando por ejemplo en la pizarra o haciendo figuras con plastilina”. (Docente 1, Parvularia 5 años, 2024).

Durante las jornadas, se pudo constatar que los niños y niñas mostraron una notable motivación al desarrollar las actividades integradas por los docentes en las jornadas de clases. En el caso de los niños y niñas de parvularia 6 años, asignado al investigador 2, la docente colocó frente a la pizarra un cartel que mostraba las partes del cuerpo formadas por figuras geométricas, explicando cada una de las partes y señalándolas con sus dedos. Luego, pidió a los estudiantes que se pusieran de pie, y que señalaran y que repitieran el nombre de las partes del cuerpo junto con ella. Posteriormente, les solicitó que tomaran asiento y accedieran a la aplicación Pizarra de Lucas para dibujar y colorear de acuerdo con lo mostrado en el cartel. Se observó a los niños y niñas muy emocionados cuando se les pidió que sacaran de su mochila su Tablet para trabajar en la actividad antes mencionada. Además, la docente se desplazaba continuamente por el aula, supervisando el trabajo de los niños y niñas y ofreciéndoles apoyo en caso de dudas o dificultades.

En parvularia 5 años, asignado al investigador 1 se observó que los niños y niñas se sintieron altamente motivados y prestaron más atención cuando utilizan su dispositivo para realizar sus actividades diarias. La integración de tablets y aplicaciones educativas en el aula no solo mantuvo su interés, sino que también facilitó la adquisición de competencias esenciales para su proceso educativo. Según el investigador 1, en lugar de aburrirse o distraerse fácilmente, los niños se mostraron concentrados y entusiasmados mientras realizaban las actividades en las tablets, dedicando un tiempo considerable a alcanzar los objetivos planteados por la docente. Fue gratificante observar el esfuerzo y determinación en estas actividades como por ejemplo identificar los colores en la que los niños debían hacer trazo o números utilizando un color

señalado por la docente, desarrollando competencias clave de manera efectiva, tales como la motricidad fina, la resolución de problemas, el reconocimiento de formas, figuras, sumas, restas y consonantes. Se puede destacar que el tipo de aprendizaje predominante en ambos grupos de estudio fue el kinestésico y visual; debido a que los niños resolvían la mayor parte de problemas haciendo y observando y un pequeño porcentaje de estudiantes su forma de aprendizaje fue auditivo ya que preferían la música y la repetición para aprender.

Finalmente, para profundizar en el análisis de esta investigación se formuló la siguiente pregunta referente a la subcategoría aprendizaje por competencias, indicador realización de actividades

Pregunta 7 ¿Qué tipo de participación tienen los estudiantes en la clase? A esto la maestra de parvularia 6 años respondió:

“Los estudiantes tienen una participación más activa y dinámica en la clase al utilizar herramientas virtuales y es notorio la adquisición de aprendizaje de parvularia 5 años a parvularia 6 años”. (Docente 2, Parvularia 6 años, 2024).

Por su parte la maestra de parvularia 5 años mencionó:

“Los niños desarrollan varias actividades teniendo una participación activa siempre, cantan, bailan, siguen las indicaciones, si es de pintar una figura, trazar, hacer dibujos, sumas o restas”. (Docente 1, Parvularia 5 años, 2024).

Ambas docentes afirmaron emplear estrategias metodológicas incorporando participación activa y apoyándose de herramientas virtuales como juegos para gamificar, música entre otras. Se pudo observar que las docentes tuvieron un rol de facilitadoras del aprendizaje, orientando a los estudiantes al logro de los objetivos propuestos.

Resultados de observación no participante

A continuación, se describen los hallazgos de la observación no participante realizada en las tres jornadas de visita al Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Respecto a la categoría uso y aplicación de herramientas virtuales, subcategoría entorno

personal de aprendizaje (PLE), indicador frecuencia en el uso de herramientas virtuales, se detalla la tabla resumen de la observación del ítem siguiente:

Ítem observado 1

Los estudiantes cuentan con tablets

Día de observación	Sí		No	
	I1	I2	I1	I2
Investigador				
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

En las jornadas observadas, se determinó que la mayoría de los estudiantes contaban con sus tablets al momento de realizar la observación, en el caso del Investigador 1 que estuvo asignado al parvularia 5 años, durante la jornada 1 se detectó que “únicamente 5 niños no cuentan con Tablet”. Este mismo fenómeno se presentó en los tres días de observación que realizó el investigador 1. Así mismo en el caso del investigador 2, un pequeño número de niños no portaban su Tablet, pero sí la mayoría. De acuerdo con la información recopilada los niños y niñas que no tenían su Tablet esperaban su turno para poder hacer la actividad con la Tablet de algún compañero o compañera.

En parvularia 5 años, mencionó el investigador 1 en la observación de la jornada 1 “en el momento de visita no todos los estudiantes contaban con su Tablet. Pero la docente coordina y se presta para que todos realicen las prácticas”. En este caso ambas docentes trataron de incorporar a todos los estudiantes en las actividades, aunque algunos no poseían tablets, es importante mencionar que el número de niños que contó con Tablet fue mayor al número de niños que no la tenía, por eso las docentes tomaron a bien realizar algunas acciones para que todos participaran ya sea poniendo a los niños a trabajar en parejas o que esperando su turno mientras alguno de sus compañeros finalizaba la actividad y le prestaba su Tablet.

Continuando con los hallazgos recopilados de la observación no participante, se planteó el siguiente ítem:

Ítem observado 2

Los estudiantes de Parvularia 5 años utilizan la Tablet para la actividad designada

Día de observación	Sí		No	
	I1	I2	I1	I2
Investigador				
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

De acuerdo con la observación recopilada del ítem 2, se pudo observar que en las 3 jornadas en ambas secciones los niños y niñas hacían uso de la Tablet para las actividades designadas por las maestras. En el caso de parvularia 5 años los niños y niñas guardaban las Tablets en una caja decorada, y cuando era tiempo de utilizarla, cada niño y niña se dirigía hacia la caja a buscar su Tablet para iniciar a trabajar en la actividad. Esta acción la docente la realizaba para evitar distracciones cuando realizaban otras actividades donde la Tablet aún no era requerida.

En parvularia 6 años también había algunos niños que no tenían tablets, como lo mencionó el investigador 2 en la observación de la jornada 1 “en el momento de visita no todos los estudiantes contaban con su Tablet. Pero la docente coordina y se presta para que todos realicen las prácticas”. En este caso ambas docentes trataron de incorporar a todos los niños y niñas en las actividades, aunque algunos no poseían tablets, es importante mencionar que el número de niños que contó con Tablet fue mayor al número de niños que no la tenía, por eso las docentes tomaron a bien realizar algunas acciones para que todos participaran ya sea poniendo a los niños a trabajar en parejas o que esperando su turno mientras alguno de sus compañeros finalizaba la actividad y le prestaba su Tablet.

Continuando con los hallazgos recopilados de la observación no participante en la misma categoría, subcategoría e indicador que el ítem anterior, se planteó el siguiente:

Ítem observado 2

Los estudiantes de Parvularia 6 años utilizan la Tablet para la actividad designada

Día de observación	Sí		No	
Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

De acuerdo con la observación recopilada del ítem 2, se pudo observar que en las 3 jornadas en ambas secciones los niños y niñas hacían uso de la Tablet para las actividades designadas por las maestras. En el caso de parvularia 5 años los niños y niñas guardaban las Tablets en una caja decorada, y cuando era tiempo de utilizarla, cada niño y niña se dirigía hacia la caja a buscar su Tablet para iniciar a trabajar en la actividad. Esta acción la docente la realizaba para evitar distracciones cuando realizaban otras actividades donde la Tablet aún no era requerida. También se observó que algunos niños no tenían Tablet pero que los que la tenían se las prestaban para hacer la actividad, algunos niños eran de nuevo ingreso y aún no les habían entregado su Tablet y otros habían reportado su Tablet dañada.

En parvularia 6 años también se observó el mismo fenómeno y la maestra realizaba la actividad en parejas para que los niños y niñas sin las tablets participaran en las actividades. En las tres jornadas observadas por el equipo investigador, se evidenció que las maestras contaban con computadora, bocinas y acceso a internet para reproducir videos durante la clase.

Respecto a la categoría uso de herramientas virtuales, subcategoría Entorno Personal de aprendizaje. (PLE), indicador tipo de herramientas virtuales se formuló el siguiente ítem:

Ítem observado 3

Aplicaciones que utilizan los estudiantes

Día de observación	Sí		No	
Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

Durante la observación de la sección de parvularia 5 años, se pudo presenciar el uso de diversas aplicaciones, como YouTube, Pizarra de Lucas, Sonidos de Animales y las utilizaron para diversas actividades por ejemplo la pizarra de Lucas la utilizaron para trazar dibujos de animales, pero también para el dictado de consonantes y repaso de colores. Por otra parte, en la observación de parvularia 6 años también se verificó que utilizaron aplicaciones como la Pizarra de Lucas para repasar las partes del cuerpo y sus nombres, al igual que para repasar números y reforzar la lecto-escritura. Al mismo tiempo se apoyaron mucho de material audiovisual de YouTube para reproducir videos educativos y canciones.

El método de enseñanza empleado por ambas maestras fue bastante similar, empleaban uso de aplicaciones para fomentar la participación activa de los estudiantes utilizando las Tablets. Cada una seleccionó las herramientas virtuales de acuerdo con el objetivo de aprendizaje y el tipo de actividades a realizar, esto demostró la creatividad que tuvieron para adecuar las herramientas virtuales a la clase en una modalidad que no es cien por ciento virtual.

Respecto a la categoría Uso y aplicación de herramientas virtuales, subcategoría Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. (TAC) indicador utilidad de herramientas virtuales se formuló

lo siguiente:

Ítem observado 4

Los estudiantes saben utilizar la aplicación

Día de observación	Sí		No	
Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1, 04/06/2024, jornada 2, 05/06/2024 y jornada 3, 06/06/2024

Se corroboró en las observaciones realizadas por el equipo investigador, que los niños y niñas son nativos digitales, durante las tres jornadas de observación en ambas secciones no se detectaron inconvenientes en relación con el manejo y uso que los niños y niñas hicieron de la aplicación con la que estaban trabajando. Por ejemplo, si la actividad era en la Pizarra de Lucas todos ingresaban a ella, al hacer trazos borraban, cambiaban de colores y salían fácilmente al terminar la actividad. Así como lo describió el investigador 2 durante la segunda jornada de observación: “Los estudiantes conocen el proceso para crear nuevos proyectos modificar, borrar y eliminar”.

También algunos niños y niñas ayudaban a otros, que tenían dificultades para definir bien algunos trazos, a hacerlo mejor. Asimismo, los niños y niñas colaboraban entre sí, mostrando su Tablet con el ejemplo de lo que habían elaborado para que sus compañeros que aún no terminaban la actividad pudieran comprender. Otro factor importante es que ambas docentes al momento de iniciar las actividades eran claras en las consignas, es decir que explicaban muy bien a los niños y niñas los pasos para desarrollar la actividad, para que ellos comprendieran y finalmente las realizarán sin dificultad.

De acuerdo con la categoría Procesos de enseñanza y aprendizaje, subcategoría metodologías

activas de aprendizaje, indicador desarrollo de competencias se planteó el siguiente ítem:

Ítem observado 5

Descripción de los momentos de la clase, énfasis en la evaluación previa y final.

Especialmente, lo relacionado al uso de herramientas virtuales.

Día de observación	Sí		No	
Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1, 04/06/2024, jornada 2, 05/06/2024 y jornada 3, 06/06/2024.

Se corroboró en las observaciones que se realizaron en parvularia 6 años de acuerdo con el investigador 2 que en la jornada de inicio la docente dio el saludo y ejecutó una dinámica de activación utilizando la plataforma de YouTube, seguidamente realizó una actividad en la que mostró un cartel del abecedario y les pidió a los niños y niñas que por medio de herramienta la Pizarra de Lucas escribieran las sílabas, logrando constatar excelente manejo de la Tablet, la identificación de las vocales y sílabas.

Seguidamente cuando los estudiantes escribieron lo solicitado, la docente les señaló vocales o sílabas con ayuda de un metro de madera y los niños y niñas le pronunciaron en forma coordinada con un sonido de coro según lo indicado. Para finalizar la clase la docente efectuó el llamado a visualizar el equipo (Tablet) brindando un mensaje de motivación.

Por su parte, de acuerdo con el Investigador 1 asignado a parvularia 5 años, la docente inició cada jornada recibiendo a los estudiantes con un cálido saludo, creando un ambiente acogedor para los niños. Después de esta bienvenida, utilizaron la plataforma de YouTube para comenzar la clase con una canción educativa. Estas canciones no solo captaron la atención de los estudiantes, sino que también tenían objetivos formativos específicos, como enseñar las partes del cuerpo, los animales, los colores o las estaciones del año. Esta estrategia inicial fomento el desarrollo de competencias y no solo hizo que los niños se sintieran involucrados desde el

comienzo, sino que también reforzó su aprendizaje a través de la música y el movimiento. Durante el desarrollo se realizaron actividades que incluyeron el fortalecimiento de la motricidad fina, haciendo trazos de sus mascotas utilizando la Pizarra de Lucas, y finalizando la clase con la participación de cada niño mostrando sus dibujos y explicando sus significados.

En las jornadas observadas, se determinó que las docentes desarrollaron competencias en los estudiantes de resolución de problemas, lectoescritura, motricidad fina, etc.; al igual que se implementó en los tres momentos de la clase el uso de herramientas virtuales. Este mismo fenómeno se presentó en los tres días de observación.

Continuando con los hallazgos recopilados de la observación no participante, se respecto a la categoría procesos de enseñanza aprendizaje, subcategoría metodologías activas de aprendizaje indicador desarrollo de competencia, se planteó el siguiente ítem:

Ítem observado 6

De qué forma el estudiante realiza la actividad

Día de observación	Sí		No	
	I1	I2	I1	I2
Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

Se determinó que la mayoría de los estudiantes participaban activamente en las actividades durante el desarrollo de las clases. De acuerdo con la observación recopilada del ítem 6, se pudo constatar que, durante las tres jornadas observadas en ambas secciones, los niños y niñas realizaron las actividades con entusiasmo y de manera dinámica. Se observó un excelente manejo de sus tabletas, así como de las aplicaciones utilizadas para las actividades. Estas

aplicaciones interactivas no sólo facilitaron el aprendizaje de conceptos básicos como números y letras, sino que también promovieron la resolución de problemas. Por ejemplo, durante las actividades de identificación de animales y sus hábitats en el parvulario 5, los niños utilizaban aplicaciones como Sonidos de Animales que les permitían explorar visualmente diferentes ecosistemas y aprender sobre la fauna de manera interactiva tal como se observa en la ilustración 4.

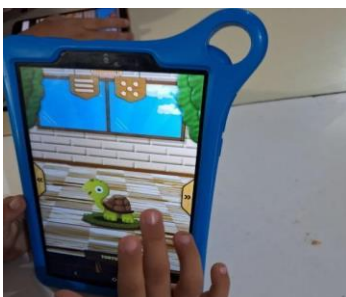


Ilustración 4. Niño de parvulario 5 utilizando la aplicación Sonidos de Animales.

En ambas secciones se fomentó un ambiente colaborativo y de apoyo mutuo, ya que los niños y niñas que no poseían tablets o que no comprendían las indicaciones eran apoyados por sus compañeros, en el caso de no tener Tablet esperaban su turno o trabajaban en parejas, y cuando tenían dificultad al hacer trazos los compañeros ofrecían apoyo para mostrar la forma correcta de hacerlo.

Además, el uso de herramientas virtuales permitió a los estudiantes desarrollar competencias digitales desde una edad temprana. El manejo de tablets y aplicaciones educativas les proporcionó habilidades tecnológicas básicas que son fundamentales en su futuro académico. Ofreciendo una forma diferenciada de aprendizaje que se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante, permitiendo que cada niño avanzara a su ritmo de aprendizaje.

Referente a la categoría procesos de enseñanza aprendizaje, subcategoría gamificación, indicador motivación en el aprendizaje se formuló el ítem siguiente:

Ítem observado 7

El estudiante se ve motivado con la actividad

Día de observación	Sí	No

Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

Se pudo observar la dinámica de la clase utilizando tablets, junto con canciones educativas y actividades dinámicas, esto motivó a los estudiantes de ambos grupos tanto de parvularia 5 y 6 años, adecuando un enfoque que permitió experimentar una bonita experiencia y mayor involucramiento al desarrollar la clase con el apoyo de herramientas virtuales motivándoles a colorear, escribir los números, las vocales por medio de aplicaciones como se observa en la ilustración 5.

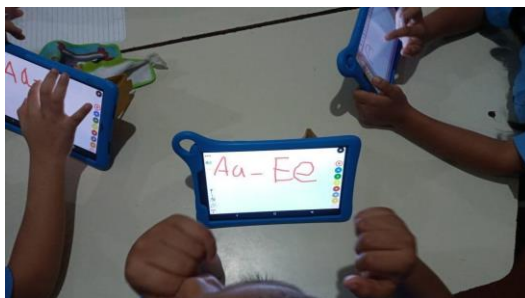


Ilustración 5. Niños de parvularia 6 años realizando repaso de lectoescritura

En las jornadas observadas por el investigador 2 asignado a parvularia 6 años, se notó a los estudiantes motivados al realizar las actividades, por lo que se logró una participación activa a través de juegos en la Tablet. Fue evidente que esto les gustó mucho a los niños y se motivaron a tal grado, que incluso solicitaron a las docentes continuar realizando las actividades, aunque era momento del receso.

Por su parte en parvularia 5 años, mostraron motivación en el aprendizaje al involucrarse y disfrutar del proceso educativo teniendo una participación activa y constante a través de diversas

actividades que atraían el interés de los niños, como cantar, bailar, seguir indicaciones, pintar figuras, trazar dibujos, realizar sumas y restas, y jugar juegos interactivos en la Tablet.

Las actividades se desarrollaron a través de metodologías activas, enfocadas en el aprendizaje lúdico y la exploración, permitiendo a los niños involucrarse de manera activa en su propio proceso de aprendizaje, utilizando herramientas virtuales y recursos tecnológicos. Los estudiantes interactuaron con contenidos educativos que se establecían en el programa de estudio del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Estas actividades no solo buscaron fortalecer las habilidades cognitivas básicas, como el reconocimiento de letras y números, sino también promover el desarrollo emocional, social y físico de los niños. Además, se enfatizó la importancia de trabajar en equipo, respetar las diferencias, y desarrollar habilidades de comunicación, lo cual fue fundamental para su preparación en los siguientes niveles educativos.

De acuerdo con categoría procesos de enseñanza aprendizaje, subcategoría aprendizaje por competencias, indicador realización de actividades se formuló el ítem siguiente:

Ítem observado 8

El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al hacer la actividad

Día de observación	Sí		No	
	I1	I2	I1	I2
Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

Durante la observación, se constató que las actividades realizadas por las docentes pretendían desarrollar diferentes aprendizajes, por ejemplo, se realizaron en parvularia 5 conocimientos sobre los animales y sus hábitats, en parvularia 6 años se realizó el reconocimiento de las partes

del cuerpo humano, ambas actividades se realizaron con el apoyo de la herramienta virtual Pizarra de Lucas. De igual forma de manera indirecta al hacer esas actividades estaban fortaleciendo el desarrollo de la motricidad fina al hacer trazos con sus dedos y el repaso de colores.

En cuanto a los hallazgos de la observación no participante respecto a la categoría procesos de enseñanza aprendizaje, subcategoría aprendizaje por competencias, indicador participación activa se formuló el siguiente ítem:

Ítem observado 9

El estudiante participa activamente en el desarrollo de la actividad

Día de observación	Sí		No	
	I1	I2	I1	I2
Investigador				
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada 3 06/06/2024.

El uso de herramientas virtuales en el aula fomentó una participación más activa y dinámica por parte de los estudiantes de parvularia 5 años y parvularia 6 años. Estas herramientas, como la pizarra de Lucas, IXL Matemáticas, YouTube y Sesame Street, permitieron una interacción más efectiva y personalizada, lo que motivó a los estudiantes a involucrarse más en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, los estudiantes participaron en actividades como bailes, siguieron indicaciones para escribir las vocales y números, y colorearon.

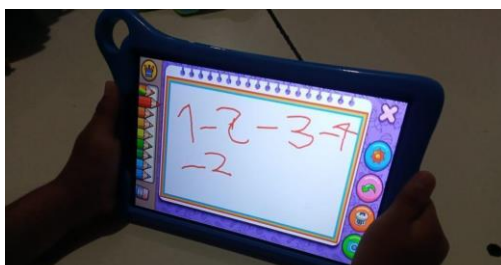


Ilustración 6. Tomada de la observación no participante

Los estudiantes del Centro Escolar El Zamorán, del nivel parvularia 5 años y parvularia 6 años, mostraron una mayor participación con la inclusión de herramientas virtuales en sus clases. Durante la visita a la institución, el investigador 2 asignado a parvularia 6 años pudo observar de primera mano cómo los niños participaban de manera activa en el desarrollo de la clase y en todas las actividades planificadas por la docente.

En cuanto al investigador 1 asignado a parvularia 5 años observó que todos los niños y niñas desarrollaron las actividades propuestas, y la docente permitió que ellos tomarán decisiones, opinaran sobre sus experiencias y fueran creativos. Esto hizo que los niños y niñas no tuvieran un rol pasivo durante la clase.

Finalmente, respecto a la categoría procesos de enseñanza aprendizaje, subcategoría aprendizaje por competencias, indicador participación activa se formuló el siguiente ítem:

Ítem observado 10

Descripción de la experiencia de aprendizaje del niño o la niña al utilizar la herramienta virtual

Día de observación	Sí		No	
Investigador	I1	I2	I1	I2
Jornada 1	X	X		
Jornada 2	X	X		
Jornada 3	X	X		

Nota: Listas de cotejo levantadas en campo, jornada 1 04/06/2024, jornada 2 05/06/2024, jornada

3 06/06/2024.

En los tres días de visita en ambas secciones se observó una experiencia de aprendizaje lúdica, utilizando música, juegos, y plataformas, lo cual permitió la participación activa y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, fue gratificante observar a los niños y niñas utilizando las Tablets y ver cómo este equipo tecnológico los motivaba a realizar las actividades con entusiasmo, teniendo toda su atención en las actividades desarrolladas. La tecnología no sólo facilitó la enseñanza, sino que también inspiró a los niños a colaborar entre ellos, compartir recursos y ayudarse mutuamente, poniendo en práctica el trabajo colaborativo. Esta experiencia demostró ser muy enriquecedora tanto para los estudiantes como para los docentes, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico y efectivo.

Resultados de revisión documental

Categoría “Uso y aplicación de Herramientas Virtuales”	Descripción retomada de las fichas de revisión aplicadas
Subcategoría entorno personal de aprendizaje (PLE) Indicador: frecuencia en el uso de herramientas virtuales 1- El guión detalla el tiempo a utilizar la herramienta virtual	En ambas planificaciones no había un tiempo definido. Solo el orden con el que se van a ir desarrollando las actividades
Subcategoría entorno personal de aprendizaje (PLE) Indicador: frecuencia en el uso de herramientas virtuales 2- El guión menciona el tipo de herramienta a utilizar	En las dos planificaciones si se especifica la herramienta virtual a utilizar por ejemplo si se iba a utilizar un video, se encontraba colocado el enlace del video, o si era una aplicación el nombre de la aplicación
Subcategoría: Tecnologías del Conocimiento y Aprendizaje. (TAC) Indicador: Utilidad de las	Las dos planificaciones describían la forma en la que se iba a desarrollar la actividad utilizando la herramienta virtual, por ejemplo, en parvularia 5 años si se utilizaba una canción se mencionaba que era

herramientas virtuales 3- El guión describe la forma en la que se va a utilizar dicha herramienta virtual	con el objetivo de realizar una activación física o en parvularia 6 años si era una actividad de dibujo con la pizarra virtual de Lucas se describía que era lo que los niños y niñas debían hacer como repaso de consonantes
Categoría “Procesos de Enseñanza- Aprendizaje”	Descripción retomada de las fichas de revisión aplicadas
Subcategoría: Metodologías Activas de Aprendizaje. Indicador: Desarrollo de competencias 4- El guión presenta el objetivo de aprendizaje a lograr	Si en ambas planificaciones se describía el objetivo de cada actividad y el área de competencias que se pretendían alcanzar
Subcategoría: Gamificación Indicador: Motivación en el aprendizaje 5- El guión es lúdico novedoso, participativo atractivo y favorece el involucramiento del estudiante	Las dos docentes desarrollaron una planificación actualizada y lúdica, idónea para los niños y niñas, ya que se enfocó en que los niños participarán en la clase, implementarán el trabajo autónomo y colaborativo, también el desarrollo de la creatividad y la motricidad fina.
Subcategoría: Aprendizaje por competencias Indicador: Realización de actividades 6- El guión describe lo que desea que el estudiante realice	En ambas planificaciones se mencionó lo que se pretendía alcanzar incluso se describían sugerencias por ejemplo si un niño o niña no lograba hacer algo para que los padres pudieran reforzar en casa.
Subcategoría: Aprendizaje por competencias Indicador: Realización de actividades	Si cada maestra pudo ser creativa y propositiva con su planificación, las maestras de parvularia implementaron varias acciones para desarrollar los contenidos que ya se planteaban en el currículo de

7- El guión incluye adecuaciones curriculares	cada parvularia, tomando en cuenta los recursos con los que se contaba y también las actividades que fueran más entretenidas, incluyendo música, videos, juegos, y actividades que los niños y niñas pudieran desarrollar fácilmente
Subcategoría: Aprendizaje por competencias Indicador: Participación activa 8- El guión de clase cuenta con los 3 momentos de la clase	Los guiones presentaron más momentos, siendo estos, el recibimiento, saludo y bienvenida, luego actividad física, luego lectura, posteriormente, experiencia de desarrollo y aprendizaje integrales, luego experiencias de desarrollo y aprendizaje específicas, después lectoescritura, luego zonas de desarrollo aprendizajes o intereses
Subcategoría: Aprendizaje por competencias Indicador: Participación activa 9- El guión de clase incluye una evaluación previa y final	En ambas planificaciones si se mencionaban las evaluaciones previas, a través de canciones, ejercicios, preguntas, juegos. Y evaluación final cuando complementaban la actividad principal definida, las maestras llevaban un control de cada niño y niña y completaba en cada una de sus hojas de chequeo si el niño y niña al realizar los ejercicios y actividades no lo hace, lo hace con ayuda o si lo hace

Análisis conjunto de los resultados

Finalmente, cada instrumento y técnica aplicada, proporcionó información valiosa para poder conocer el uso de las herramientas virtuales y su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de parvularia.

La entrevista semiestructurada permitió que las docentes manifestaran su experiencia, al respecto de cómo facilitaban el aprendizaje con los niños y niñas de las parvularias de 5 y 6 años, el conocimiento que tenían sobre las herramientas virtuales, y el uso que le daban a dichas herramientas virtuales para alcanzar objetivos de aprendizaje, como por ejemplo la utilización de la Pizarra de Lucas y YouTube, que fueron utilizadas por ambas docentes de acuerdo a las

respuestas recabadas, así como también permitió saber sus apreciaciones de cómo observaban la experiencia de aprendizaje y en el fortalecimiento de la motivación en los niños y niñas y el desarrollo de competencias.

Respecto a la revisión documental se examinaron a detalle cada una de las planificaciones en las que se verificó el tiempo de desarrollo de los contenidos y actividades, el cumplimiento de objetivos, la aplicación de los estándares de desarrollo y aprendizaje (EDAPI), si estimaban el uso de las herramientas virtuales cada día en la clase y el tiempo en que lo hacían; por ejemplo en ambas planificaciones no se especificó el tiempo a desarrollar las actividades, pero si los objetivos a alcanzar, ambas docentes mencionaban las temáticas a desarrollar, lo que pretendían que el niño logrará realizar, respetando las diferencias individuales y las diversas capacidades y destrezas que poseían.

Referente a la observación no participante, ofreció un acercamiento con la realidad en la que los niños y niñas de parvularia 5 y 6 años se encontraban, se pudo contrastar la planificación versus la aplicación en los salones de clases, se observó la dinámica y experiencia de los niños y niñas involucrados en la clase, el desarrollo de las actividades con las herramientas virtuales, y las estrategias metodológicas utilizadas.

En las tres jornadas las docentes utilizaron las herramientas virtuales para cumplir con objetivos de aprendizaje específicos, se notó la motivación de los niños por concluir las actividades, el trabajo colaborativo de unos con otros apoyándose a realizar las tareas asignadas, la versatilidad de algunas aplicaciones que sujetas a la creatividad de las docentes ´podrían utilizarse para muchísimos fines. Si bien es cierto que el entorno no era cien por ciento virtual, la mezcla de actividades virtuales y presenciales, permitieron integrar ambos escenarios.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el apartado de conclusiones y recomendaciones, se presentan los hallazgos más relevantes de la investigación y se sugieren acciones basadas en estos resultados. Las conclusiones responden a los objetivos del estudio, resaltando los principales descubrimientos, mientras que las recomendaciones ofrecen propuestas para aplicar o mejorar los aspectos estudiados.

5.1. Conclusiones

Se detallan a continuación las principales conclusiones derivadas de este estudio, basadas en los objetivos específicos que dieron forma a las categorías, subcategorías e indicadores planteados.

En relación con el objetivo específico 1, que buscaba identificar las herramientas virtuales implementadas por parte de los docentes en el desarrollo de las clases presenciales de Educación Parvularia. Se concluyó que las docentes de parvularia 5 años y parvularia 6 años tenían conocimientos de diversas plataformas y aplicaciones de las cuales se apoyaron para hacer el diseño de sus planificaciones.

En ese sentido, en relación con la frecuencia en el uso de herramientas virtuales, se observó que los docentes y estudiantes integraron estas herramientas en su rutina diaria, utilizando plataformas educativas, aplicaciones interactivas y recursos multimedia. La frecuencia fue alta, evidenciando una adaptación significativa a estos entornos. Asimismo, las TAC se usaron frecuentemente para complementar las clases presenciales, integrando recursos digitales que enriquecieron el proceso de enseñanza.

Sobre el tipo de herramientas virtuales, se evidenció que los PLE utilizados incluyeron aplicaciones como YouTube, Pizarra de Lucas, Sésamo Street, IXL Matemáticas, Árbol ABC, Talking Tom y recursos interactivos como juegos educativos y videos. Estas herramientas facilitaron el acceso a información diversa y promovieron la autonomía en el aprendizaje de los niños y niñas. Cabe resaltar que YouTube en el ámbito académico funcionó como la principal herramienta para dinamizar las clases, hacer refuerzo de letras, números colores etc.

Además, se corroboró la utilidad de las herramientas virtuales, puesto que las herramientas

permitieron personalizar la experiencia educativa en los niveles de parvularia 5 años y parvularia 6 años, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes. Esto mejoró la comprensión y retención de los contenidos, haciendo el aprendizaje más accesible y efectivo. Estas tecnologías facilitaron la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos, donde el conocimiento se construyó de manera colaborativa y práctica, mejorando la calidad de la enseñanza.

Por otro lado, se observó que las Tablet proporcionadas a los niños y niñas por el MINEDUCYT fueron utilizadas como un recurso clave en las sesiones. Las dos herramientas virtuales más empleadas fueron "La Pizarra de Lucas" y "YouTube".

Sin embargo, surgieron algunas dificultades, entre las cuales destacó que no todos los niños y niñas en ambas secciones disponían de tabletas en buen estado, pero al final eso no limitó su participación en el desarrollo de las actividades. Como resultado, las docentes implementaron alternativas como el uso compartido de las tabletas, donde algunos estudiantes esperaban su turno para utilizar el dispositivo de un compañero, o realizaban las actividades en parejas.

Las aplicaciones que se utilizaron tenían ciertas características beneficiosas: eran de fácil acceso, podían utilizarse sin conexión a internet y eran lo suficientemente versátiles para ser adaptadas a una variedad de actividades. Estas actividades abarcaron áreas como la lectoescritura, las matemáticas y la resolución de problemas. Los estudiantes estaban familiarizados con las aplicaciones y completaron con éxito las tareas programadas para cada clase. Entre las actividades realizadas se incluían la creación de dibujos, dictados de letras y números, movimientos corporales y ejercicios de comprensión lectora, entre otras.

En relación con el objetivo específico 2 de esta investigación que fue "Determinar la influencia de las herramientas virtuales en los aprendizajes de los estudiantes de Educación Parvularia del Centro Escolar Cantón El Zamorán". Se llegó a las siguientes conclusiones:

Las docentes de parvularia 5 años y parvularia 6 años realizaron la implementación de metodologías activas y de colaboración con los niños y niñas. Especialmente, como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje cooperativo, fueron potenciadas por las herramientas virtuales, permitiendo a los estudiantes desarrollar competencias claves como la resolución de problemas y la colaboración.

También se evidenció que el uso de herramientas interactivas y recursos digitales incrementaron la motivación de los niños y niñas de parvularia 5 años y parvularia 6 años, haciéndolos más participativos y comprometidos con su proceso de aprendizaje.

En cuanto a la Gamificación se concluyó que se utilizó el juego como una estrategia metodológica con objetivos, es decir se jugó con un propósito, el propósito de aprender, retroalimentar y evaluar aprendizajes.

Específicamente, la gamificación, implementada a través de juegos educativos y desafíos interactivos, promovió una mayor realización de actividades por parte de los niños y niñas de parvularia 5 años y parvularia 6 años, quienes participaron en una experiencia divertida y gratificante.

Asimismo, los niños tuvieron una participación activa en las actividades de gamificación, lo que mejoró su comprensión ante la resolución de problemas y aplicación de los conocimientos adquiridos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, en relación con el aprendizaje por competencias, las competencias comprendieron lo que los niños y niñas lograron hacer, saber y saber ser. Debido al limitado tiempo de investigación en campo solo se observó el refuerzo y el logro de actividades por parte de los niños. En ese sentido, es de resaltar que poseían más competencias en lectura, números, habilidades motoras finas eran quienes ya habían cursado años anteriores en la escuela, y quienes poseían algunas deficiencias eran de nuevo ingreso.

Además, se observó que las herramientas virtuales facilitaron la enseñanza orientada al desarrollo de competencias EDAPI en el Uso de Tecnologías, esto permitió a los niños y niñas de parvularia 5 y 6 años aplicar lo aprendido en contextos reales y desarrollar habilidades prácticas.

En resumen, el uso y aplicación de herramientas virtuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de educación parvularia en el Centro Escolar Cantón El Zamorán, San Miguel, tuvo un impacto positivo en los estudiantes. Las herramientas virtuales no solo facilitaron el desarrollo de competencias fundamentales y la motivación en los estudiantes, sino que también mejoró la

manera en que se enseña y se aprende, a través de metodologías activas, la gamificación y un enfoque en el aprendizaje por competencias.

En cuanto a los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación de parvularia 5 y 6 años, se evidenció la importante influencia que tiene el uso de dispositivos como las Tablets; por lo que éstas fueron un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes., Pues permitieron una experiencia educativa más interactiva, personalizada y motivadora, facilitando la adquisición de conocimientos de manera dinámica y accesible.

En conclusión, el uso de herramientas virtuales, como las aplicaciones, tabletas, ha demostrado ser una estrategia efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de parvularia 5 y 6 años. No obstante, para maximizar su impacto, es necesario que el Centro Escolar Cantón El Zamorán no solo garantice un entorno tecnológico adecuado, sino que también asegure una gestión proactiva y eficiente de los recursos disponibles. Con la mejora de la infraestructura tecnológica y la optimización del uso de las herramientas virtuales, se podría consolidar una experiencia educativa más equitativa, dinámica y efectiva para todos los estudiantes.

5.2. Recomendaciones

Se identificaron ciertos retos que el Centro Escolar Cantón El Zamorán, debe abordar para maximizar los beneficios de estas tecnologías.

En primer lugar, la conexión a internet necesita una mejora significativa, ya que se observó que la lentitud y la intermitencia del servicio dificultan el acceso continuo y eficiente a los recursos digitales. Una conexión a internet rápida y estable es esencial para garantizar que tanto las docentes como los estudiantes puedan desarrollar las actividades programadas sin interrupciones, facilitando así el proceso educativo dentro de los salones de clase.

Además, es prioritario que la institución gestione de manera más eficiente la reparación y mantenimiento de las tabletas, como también la solicitud de Tablet para los estudiantes de nuevo ingreso para que cuenten con el equipo en la mayor brevedad posible. Durante las visitas realizadas por el equipo de investigación, se evidenció que algunos estudiantes debían esperar a que sus compañeros terminaran de utilizar los dispositivos debido a la falta de equipos funcionales. Esta situación no solo genera demoras en el aprendizaje, sino que también reduce

las oportunidades de interacción individualizada con la tecnología.

Se recomienda que el Centro Escolar establezca un sistema de comunicación más directo y ágil con el equipo técnico del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología para que las reparaciones se realicen en un menor tiempo. Esto garantizará que todas las estudiantes cuenten con su propio dispositivo durante las sesiones, lo cual es esencial para mantener la fluidez en el desarrollo de las actividades planificadas.

Asimismo, se sugiere que el Centro Educativo explore la posibilidad de ampliar su infraestructura tecnológica mediante la adquisición de más tablets y dispositivos complementarios como proyectores. Para que en casos de establecerse una necesidad puedan hacer uso del equipo de la institución mientras se solventan los problemas surgidos con el equipo de los estudiantes. Este paso permitirá reducir la dependencia de un número limitado de equipos, brindando a los estudiantes una mayor igualdad de oportunidades para participar activamente en las lecciones.

A largo plazo, este tipo de inversiones en tecnología educativa contribuirá a la formación de estudiantes más competentes en el uso de herramientas digitales, lo que es crucial para este nivel logrando orientar hacia el conocimiento digital de manera permanente en el desarrollo de las clases dentro de los salones de clase.

5.3. Propuesta

INTRODUCCIÓN

En un mundo educativo en constante evolución, es esencial que los docentes cuenten con herramientas y estrategias que les permitan enfrentar los retos de la enseñanza en la actualidad. El Diplomado en Herramientas Virtuales, diseñado para los educadores del Centro Escolar Cantón El Zamorán, tiene como propósito fortalecer sus competencias pedagógicas mediante la integración de entornos virtuales de aprendizaje, así beneficiando al desarrollo de estudiantes de 5 y 6 años.

Con una estructura desarrollada en un período de 10 meses, este diplomado abarca aspectos clave como teorías del aprendizaje, diseño de contenidos, uso de herramientas tecnológicas y tutoría virtual. Cada módulo está compuesto por 16 horas de trabajo, divididas en 12 horas sincrónicas y 4 asincrónicas, lo que garantiza un equilibrio entre flexibilidad y acompañamiento académico. El diplomado se imparte en modalidad 100% virtual, permitiendo a los participantes organizar sus horarios y estudiar desde cualquier lugar. Su enfoque metodológico combina teoría, práctica y análisis, priorizando la participación activa y los saberes previos de los docentes, quienes son los principales protagonistas del proceso de aprendizaje.

Al finalizar, los docentes contarán con una mejor capacidad para diseñar, implementar y gestionar entornos virtuales de aprendizaje más innovadores, enriqueciendo, potenciando el desarrollo los estudiantes de Parvularia 5 y 6 años del Centro Escolar Cantón El Zamorán. Este programa no solo promueve reforzar los conocimientos que los docentes han adquirido, sino que también contribuye a la transformación educativa mediante el uso efectivo de herramientas digitales, contando con una oportunidad para impulsar la calidad educativa, adaptándola a las exigencias de la era digital y asegurando una formación desde el nivel educativo de Parvularia.

Generalidades

LUGAR: Universidad Gerardo Barrios.

EJECUTORES: Centro Escolar Cantón El Zamorán.

PARTICIPANTES:

- ✓ Profesionales del área de educación, profesores del Centro Escolar Cantón El Zamorán.
- ✓ Director del Centro Escolar Cantón El Zamorán.
- ✓ Personas que busquen desarrollar y especializarse en los entornos virtuales de aprendizaje.
- ✓ Personal docente, y administrativo del Centro Escolar Cantón El Zamorán.

CUPO: Mínimo 30 participantes.

MODALIDAD: Virtual.

EJECUCIÓN:

Inicio: enero de 2025

Finalización: octubre de 2025.

DURACIÓN: 10 meses.

ACREDITACIÓN: Diplomado en Formación de Herramientas Virtuales.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Las nuevas vertientes del pensamiento, y, las nuevas exigencias del mercado hacen necesario que se creen espacios, y nuevas matrices, para poder aportar de manera significativa en la formación de profesionales que laboran en el Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Bajo esta premisa, y con base a la nueva realidad en la que se vive día con día, es necesario que se adopten medidas que vayan en función de poder consolidar aquellos aspectos en materia educativa, esto viene a contribuir de manera sistemática a lo que realmente se pretende en la nueva realidad.

Con lo antes expuesto, se presenta, el proyecto denominado Diplomado en Herramientas Virtuales.

Este diplomado constará de 10 módulos, cada módulo tendrá una duración de 1 mes,

conformadas por 16 horas clase, las cuales se dividirán en 12 horas sincrónicas y 4 horas asincrónicas.

- ✓ Módulo I: Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje e-learning.
- ✓ Módulo II: Fundamentación de los entornos virtuales de aprendizaje e-learning.
- ✓ Módulo III: Teorías de aprendizaje.
- ✓ Módulo IV: Teorías pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje.
- ✓ Módulo V: Modelos didácticos en entornos virtuales de aprendizaje.
- ✓ Módulo VI: Diseño de contenidos para la educación virtual.
- ✓ Módulo VII: Uso y herramientas tecnológicas para la educación virtual.
- ✓ Módulo VIII: Plataformas para la educación en línea.
- ✓ Módulo IX: Creación y diseño de OVAS.
- ✓ Módulo X: Tutoría Virtual.

Conforme se vayan desarrollando las temáticas y contenidos propuestos del Diplomado en Herramientas Virtuales, bajo un modelo metodológico basado en teoría, práctica y análisis, el participante obtendrá los conocimientos y competencias necesarias para poder desarrollarse de manera profesional en áreas relacionadas a la educación, principalmente en la especialidad de entornos virtuales de aprendizaje y tutoría virtual, ya sea de manera directa o indirecta con algunos temas abordados en el diplomado antes mencionado.

El diplomado se desarrollará bajo un modelo virtual, con lo que el participante podrá recibir sus clases de manera sincrónica o asincrónica sin necesidad de asistir a la institución educativa, con ello podrá establecer sus tiempos de estudio, y jornadas en las que podrá desarrollar las actividades educativas. Recordando, también, que, dentro del proceso didáctico, es el estudiante el principal protagonista de todo el proceso de enseñanza aprendizaje. El diplomado se desarrollará con un enfoque basado en competencias, y centrado principalmente en saberes previos, y aquellos aspectos que se derivan de su experiencia, logrando de esta manera la comunicación y consolidación de todo el grupo en general.

Durante el desarrollo del diplomado se tendrá una atención personalizada desde la coordinación del diplomado, para solventar todas aquellas dudas, e inquietudes, con el propósito que el estudiante tenga a su disposición todos los insumos para su formación académica.

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto, Diplomado en Herramientas Virtuales, se justifica con base en diversos factores. Es necesario que la formación de los docentes sea de manera íntegra, en la que se fortalezcan las competencias necesarias para la implementación y desarrollo de actividades en modalidad virtual.

Los nuevos enfoques y modelos pedagógicos se relacionan directamente con la virtualidad, existen diversas conjeturas que afirman que la virtualidad no es cosa de futuro, al contrario, es parte del presente, es la nueva realidad a la cual se está expuesto, y no solamente en aspectos académicos, al contrario, existen diversas empresas que están implementando la virtualidad como mecanismo de comunicación, el desarrollo de conferencias virtuales, capacitaciones, reuniones, y demás, son las que se asocian con los entornos virtuales de aprendizaje, desde el teletrabajo, hasta la tutoría virtual, hacen necesario que se creen mecanismos que ayuden a fortalecer las competencias, de todos los que se desarrollen en los entornos virtuales de aprendizaje.

Por esta razón se presenta el proyecto denominado Diplomado en “Herramientas Virtuales”. Es un plan de estudios en el que se presentan los aspectos más importantes para el desarrollo en los entornos virtuales de aprendizaje, el diplomado cuenta con aspectos genéricos de la educación virtual, diseño de contenidos web, metodologías aplicadas en los entornos virtuales de aprendizaje, modelos pedagógicos y didácticos, los cuales son de vital importancia para la adquisición y construcción de nuevas competencias.

El diplomado en formación docente se presenta como una alternativa a los nuevos escenarios que se están desarrollando, dando respuesta a su vez a todos aquellos aspectos que se relacionan con la educación virtual, e incluso con la educación híbrida.

El plan de estudio del diplomado a desarrollarse en el Centro Escolar Cantón El Zamorán,

permitirá conocer los aspectos de la educación virtual y la tutoría, siendo este, un pilar fundamental en el desarrollo de actividades en línea.

BASE LEGAL

Desde el punto de vista normativo, la Ley de Educación Superior faculta que “todas las instituciones de Educación Superior pueden realizar labores de extensión cultural mediante cursos o actividades especiales”. Los certificados, o diplomas, que por tal concepto extiendan las instituciones de Educación Superior podrán ser suscritas por las Autoridades que coordinen tales actividades y no generaran unidades valorativas, para la obtención de grados académicos. La conclusión que se extrae de lo antes mencionado es que, el Diplomado en Herramientas Virtuales, puede ser inscrito como proyecto académico especial, en el Centro Escolar Cantón El Zamorán.

OBJETIVOS

Objetivo General:

- Formar profesionales en docencia, construyendo las bases para la concepción de los nuevos conocimientos en herramientas virtuales.

Objetivo específico:

- Reforzar los conocimientos de los docentes en herramientas virtuales, para la facilitación de mejoras en el entorno de aprendizaje presencial.
- Conocer nuevas aplicaciones y herramientas virtuales para adecuarlas a las necesidades que se presenten tanto en los estudiantes como en las exigencias curriculares.

DESTINATARIO

Este proyecto va dirigido a:

- ✓ Profesionales que se desempeñen en el área administrativa o docente, del Centro Escolar Cantón El Zamorán.

- ✓ Directores de instituciones educativas, jefes de actualización curricular, coordinadores académicos, etc.

- ✓ Personas interesadas en especializarse y desarrollarse en los entornos virtuales de aprendizaje de cualquier institución de educación del país.

PERFIL DEL DOCENTE QUE PODRÁN IMPARTIR EL DIPLOMADO

Docentes/Profesionales pertenecientes a las siguientes áreas:

- Educación.
- Pedagogía.
- Didáctica.

Carreras afines a las temáticas del proyecto (diplomado).

Profesionales expertos en el manejo de entornos virtuales de aprendizaje, plataformas para la educación virtual.

Profesionales expertos en el uso de herramientas tecnológicas para la educación.

Profesionales con especialización en tutoría virtual.

Profesionales expertos en formación docente.

DURACIÓN

El tiempo requerido y necesario para el desarrollo del Diplomado en Herramientas Virtuales, será de: Una duración de 10 meses. En el cual se desarrollarán 10 módulos de aprendizaje, con una duración de 4 semanas cada uno.

El desarrollo del Diplomado necesitará 160 horas en su totalidad; cada módulo de aprendizaje durará 16 horas, distribuidas así:

Modalidad virtual:

- ✓ 12 horas para exposiciones magistrales sincrónicas por medio de Zoom, Microsoft Teams, Google Meet o Google Classroom.

- ✓ 4 horas de clases asincrónicas.

ESTRUCTURA CURRICULAR

El Diplomado en Herramientas Virtuales, presenta la siguiente estructura curricular:

- Diez módulos de aprendizaje que se realizarán y desarrollarán en un periodo de 4 semanas, empleando 16 horas en plataformas de Google Meet, Classroom, Zoom, Microsoft Teams.
- En el diplomado se empleará el sistema de prerrequisitos; es decir, ningún participante puede inscribir el módulo siguiente sin haber cursado y aprobado el módulo anterior.
- Los módulos de aprendizaje se han estructurado considerando los ejes temáticos siguientes:
 - Módulo I: Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje e-learning.
 - Módulo II: Fundamentación de los entornos virtuales de aprendizaje e-Learning.
 - Módulo III: Teorías de aprendizaje.
 - Módulo IV: Teorías pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje.
 - Módulo V: Modelos didácticos en entornos virtuales de aprendizaje.
 - Módulo VI: Diseño de contenidos para la educación virtual.
 - Módulo VII: Uso y herramientas tecnológicas para la educación virtual.
 - Módulo VIII: Plataformas para la educación en línea.
 - Módulo IX: Creación y diseño de OVAS.
 - Módulo X: Tutoría Virtual.

Módulo I: Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje e-learning

Prerrequisito: Ninguno

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Proporcionar los insumos necesarios, así como también, los conceptos, y temas, para poder incursionar en el mundo educativo, específicamente en los entornos virtuales de aprendizaje.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Módulo II: Fundamentación de los entornos virtuales de aprendizaje e-learning

Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje	
Temas	Herramientas
¿Qué es un EVA?	Presentación PPT
Definición	Videos explicativos
Conceptos Generales	Presentación PPT y videos explicativos
Historia de educación a distancia y virtual	Google Classroom
Evolución de la educación virtuales	Google Classroom
Principales escenarios de la educación virtual	Google Classroom
Principales tipos de EVA	Google Classroom
Principales ventajas y desventajas de los EVA	Presentación PPT y videos explicativos
Enfoque de los EVA en la educación virtual	Presentación PPT y videos explicativos.
Retos de la educación virtual	Presentación PPT
Elementos de la educación virtual	Videos explicativos
Educación tradicional vs educación virtual	Presentación PPT y videos explicativos

Prerrequisito: Módulo I, Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Brindar de manera oportuna información que vaya en función de poder adquirir nuevos conocimientos que ayuden al fortalecimiento de competencias, desarrollando

mecanismos para la adquisición, el desarrollo y el análisis de los nuevos escenarios a los cuales está expuesto el sistema educativo particularmente en la educación virtual.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Fundamentos de los entornos virtuales de aprendizaje E-Learning	
Temas	Herramientas
La educación virtual	Presentación PPT
Componentes de la educación virtual, a distancia e híbrida	Presentación PPT
Origen y antecedentes de la educación virtual	Presentación PPT
Origen y antecedentes de la educación a distancia	Presentación PPT y videos explicativos
Origen y antecedentes de la educación híbrida	Presentación PPT y videos explicativos
La educación a virtual, a distancia e híbrida	Google Classroom
Desafíos de la educación virtual	Google Classroom
Retos de la educación virtual en América Latina	Google Classroom
Nuevos escenarios de la educación virtual	Google Classroom

Módulo III: Teorías de aprendizaje

Prerrequisito: Módulo II, Fundamentación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje E-Learning.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Conocer sobre las teorías educativas en las cuales se engloba la educación en general, partiendo de lo general a lo específico, logrando a su vez la conceptualización y sistematización de los procesos educativos mediante las teorías pedagógicas.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Teorías de Aprendizaje	
Temas	Herramientas
Definición	Presentación PPT
Aspectos generales de las teorías educativas	Presentación PPT
Tipos de teorías educativas	Presentación PPT
Características de las teorías educativas	Presentación PPT y videos explicativos
Teoría de aprendizaje conductual	Presentación PPT y videos explicativos
Teoría cognitiva	Google Classroom
Teoría constructivista	Google Classroom
Teoría del aprendizaje significativo	Google Classroom

Módulo IV: Teorías pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje

Prerrequisito: Módulo III, Teorías de Aprendizaje.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Indagar sobre las diversas teorías pedagógicas que son implementadas en los entornos virtuales de aprendizaje, su incidencia en el desarrollo

educativo y la importancia en la conceptualización de nuevos conocimientos.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Teorías pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje	
Temas	Herramientas
Definición de teoría pedagógica	Presentación PPT
La pedagogía y su incidencia en la formación educativa	Presentación PPT
Relación de la pedagogía en los procesos educativos y su incidencia con otras ciencias	Presentación PPT
Objetivos de las teorías pedagógicas	Presentación PPT y videos explicativos
Factores que inciden en el proceso pedagógico	Presentación PPT
Antecedentes de las teorías pedagógicas	Presentación PPT
Teorías pedagógicas en la educación virtual	Presentación PPT
Las teorías pedagógicas y su impacto en la formación docente	Presentación PPT
Enfoques de la educación	Presentación PPT y videos explicativos
La educación en la edad media y moderna	Presentación PPT
El impacto de la educación en tiempos modernos	Presentación PPT y videos explicativos.
Tipos de escuelas educativas, su incidencia y retos en la edad moderna	Google Classroom
Teorías constructivistas en la educación virtual	Google Classroom
La educación y sus aportes a la formación educativa	Google Classroom

Módulo V: modelos didácticos en entornos virtuales de aprendizaje

Prerrequisito: Módulo IV, Teorías pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Conocer las formas de enseñanza que son implementadas en los entornos virtuales de aprendizaje, la incidencia que este ocasiona en el proceso educativo de los jóvenes y la importancia en la educación.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Modelos didácticos en entornos virtuales de aprendizaje	
Temas	Herramientas
Definición de modelos didácticos y didáctica general	Presentación PPT
Aspectos generales de los modelos didácticos	Presentación PPT
La didáctica y su relación con otras disciplinas	Presentación PPT
Importancia, objeto y finalidades de la didáctica en la formación académica	Presentación PPT y videos explicativos
Principios de enseñanza en la virtualidad	Presentación PPT
Formas de enseñar en la virtualidad	Presentación PPT
Antecedentes de didáctica	Presentación PPT
Modelos didácticos aplicados en la virtualidad	Presentación PPT
La didáctica en la educación virtual	Presentación PPT
Tipos de materiales educativos en la virtualidad	Presentación PPT
La didáctica y su impacto en la virtualidad	Presentación PPT
El acto didáctico y su importancia en la forma de enseñanza	Presentación PPT
Modelos de acto didáctico en la virtualidad	Presentación PPT

El docente y el estudiante como entes del proceso de enseñanza aprendizaje	Presentación PPT
--	------------------

Módulo VI: Diseño de contenidos para la educación virtual

Prerrequisito: Módulo V, Modelos didácticos en entornos virtuales de aprendizaje.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Desarrollar e implementar contenidos en la virtualidad, mediante procesos y mecanismos para la creación de materiales educativos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Diseño de contenidos para la educación en línea	
Temas	Herramientas
¿Qué es un diseño de contenido?	Presentación PPT
Elementos para el diseño de contenidos en entornos virtuales de aprendizaje	Presentación PPT
Tipos de contenidos en la virtualidad	Presentación PPT
Contenidos educativos para el proceso de enseñanza aprendizaje	Presentación PPT y videos explicativos
Bases para el diseño de contenidos educativos	Presentación PPT
Visibilidad y diseño de contenidos en la virtualidad	Presentación PPT
Uso de las TIC en el diseño de contenidos educativos	Presentación PPT
Diseño de materiales educativos	Presentación PPT
Derechos de autor Y herramientas de autor	Presentación PPT.
Construcción de contenidos bajo derechos de autor	Presentación PPT.

Creación de materiales educativos para la educación virtual	Presentación PPT.
---	-------------------

Módulo VII: Uso y herramientas tecnológicas para la educación virtual

Prerrequisito: Módulo VI, Diseño de contenidos para la educación en línea.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Conocer los aspectos generales y específicos de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de los procesos educativos, para el fortalecimiento de conceptos, así como también el uso sobre las diferentes herramientas para la educación en línea.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Uso y herramientas tecnológicas para la educación virtual	
Temas	Herramientas
Conceptos y definiciones	Presentación PPT
Las herramientas web y su incidencia en la formación educativa	Presentación PPT
Principales herramientas para la educación virtual	Presentación PPT
Uso de las herramientas en la educación virtual	Presentación PPT y videos explicativos
Evaluaciones en entornos virtuales de aprendizaje	Presentación PPT

Módulo VIII: Plataformas para el desarrollo de actividades de la educación en línea

Prerrequisito: Módulo VII, Uso y herramientas tecnológicas para la educación virtual.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Conocer sobre las diversas plataformas para el desarrollo de la educación en línea, los elementos, características, formas de uso y formas de las plataformas educativas.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Temas	Herramientas
Plataformas para el desarrollo de actividades de la educación en línea	Presentación PPT
Conceptos, definiciones, y, aspectos generales de las plataformas educativas	
Tipos de plataformas para la educación virtual o en línea	Presentación PPT
Plataformas educativas de código abierto	Presentación PPT
Plataformas educativas de uso y derechos de autor	Presentación PPT
Herramientas, plataformas y elementos gratuitos para la educación virtual	Presentación PPT y videos explicativos
Diseño e implementación de evaluaciones en línea	Presentación PPT y talleres
Tipos, diseños e implementación de rubricas en modalidad virtual	Presentación PPT y talleres
Desarrollo de plataformas gratuitas para la secuencia de actividades en la virtualidad	Presentación PPT

Módulo IX: Creación y Diseño de OVAS

Prerrequisito: Módulo VIII, Plataformas para el desarrollo de actividades de la educación en línea.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Conocer sobre las facilidades que brinda la virtualidad para la creación y desarrollo de los objetos virtuales de aprendizaje, en el proceso de enseñanza, aplicado a la virtualidad.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Creación y Diseño de OVAS	
Temas	Herramientas
Conceptos, definiciones y aspectos generales sobre la creación y diseño de OVAS	Presentación PPT
Tipos de OVAS	Presentación PPT y videos explicativos
Clasificación de OVAS	Presentación PPT
Métodos para crear un OVA	Presentación PPT y talleres
Consideraciones Pedagógicas y Didácticas para el diseño de OVAS	Presentación PPT
¿Qué es un EVA?	Presentación PPT
Diferencias, características y similitudes de los OVAS y EVA	Presentación PPT
Desarrollo y aplicación de OVAS	Presentación PPT y talleres
Los contenidos	Presentación PPT y videos explicativos

Creación de OVAS	Presentación PPT, videos explicativos, y, secuencia lógica y taller
------------------	---

Módulo X: Tutoría virtual

Prerrequisito: Módulo IX, Creación y Diseño de OVAS.

Horas de clase sincrónica: 12 Horas Horas de clase asincrónica: 4 Horas

Total, horas por módulo: 16 horas Duración: 1 Mes

Objetivo específico: Conocer, y proporcionar los insumos teóricos y prácticos de la tutoría virtual, la metodología para el desarrollo de actividades tanto educativas, como también, actividades relacionadas a lo empresarial, logrando brindar las herramientas necesarias para desempeñarse como tutor virtual.

Temática: La temática irá con base a las nuevas vertientes del conocimiento y a los nuevos escenarios que se plantean en el acontecer educativo, particularmente en el enfoque e-learning, previo al inicio de cada uno de los módulos, los docentes deberán efectuar una búsqueda y análisis de información, seleccionando lo más actualizado e importante en la temática a desarrollar en el módulo, con lo cual se podrá impartir.

Tutoría Virtual	
Temas	Herramientas
Conceptos, definiciones, y, aspectos generales sobre la tutoría virtual	Presentación PPT
Elementos y principios de la tutoría virtual	Presentación PPT y videos explicativos
Fases de la tutoría virtual	Presentación PPT
Diferencias entre un tutor virtual y un tradicional	Presentación PPT
El tutor virtual	Presentación PPT
Perfil del tutor virtual	Presentación PPT
Roles, funciones y comunicación para la tutoría virtual	Presentación PPT
El tutor virtual y las evaluaciones en los entornos virtuales de aprendizaje	Presentación PPT
Evaluaciones y actividades del tutor virtual	Presentación PPT
Tipos de evaluación	Presentación PPT
El tutor virtual y las competencias digitales	Presentación PPT
El tutor virtual en e-learning y b-learning	Presentación PPT
Modelos y métodos para la tutoría virtual	Presentación PPT y videos explicativos
¿Qué es un EVA?	Presentación PPT
Diferencias, características y similitudes de un EVA	Presentación PPT
Los contenidos	Presentación PPT y videos explicativos

MODALIDAD

La modalidad por utilizar será online, esto permitirá al participante cursar el diplomado de manera más práctica, en la que podrán hacer uso de espacios acorde con sus necesidades. Con ello se evita la movilización hasta la institución educativa, en este caso lo que se busca es poder implementar y utilizar las facilidades y comodidades que brinda el enfoque e-learning, con ello el estudiante será protagonista del proceso de formación académica, mediante las clases magistrales que se desarrollen de manera

sincrónica, además, del seguimiento que se dé por medio de las sesiones asincrónicas.

El desarrollo de las actividades se desarrollará mediante ejes centrales, dando respuesta a la necesidad del estudiante en el proceso de formación académica. Dichos ejes son los siguientes:

- Sesiones sincrónicas: se desarrollarán sesiones sincrónicas, utilizando la plataforma de Google Meet, para las sesiones magistrales, además, de la utilización de correos electrónicos, como mecanismo de comunicación sincrónico.
- Materiales complementarios, videos, materiales asincrónicos, en el cual el estudiante logre visualizar la temática y los puntos más importantes dentro del proceso de formación académica.
- Se desarrollarán actividades individuales (ensayos, controles de lectura, etc.) y grupales (investigaciones, trabajos en la sesión sincrónica etc.), las cuales serán presentadas en los tiempos estipulados por el docente encargado del módulo, dichas actividades serán presentadas por medio de plataforma de Google Classroom o por medio del correo institucional.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación aplicado en el diplomado en Formación en Herramientas Virtuales será el siguiente:

- Autoevaluación; El participante de forma clara y objetiva hará de forma individual, la valoración con respecto a su rendimiento académico, considerando los aspectos, como, por ejemplo; asistencia, dedicación al proceso de enseñanza aprendizaje en el diplomado, aprendizaje y aportes en las sesiones sincrónicas (10%).
- Evaluación Docente; La evaluación docente se hará con base a las actividades planteadas, trabajos individuales, y grupales, talleres, exámenes prácticos, y, teóricos, y todas aquellas actividades consideradas por el docente para la formación académica del estudiante (90%).

REQUISITOS DE APLICACIÓN

Ingreso al diplomado:

- Llenar el formulario de la solicitud de ingreso en el Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Egreso del diplomado

- Haber aprobado con una nota mayor o igual a 7.0 (siete punto cero) cada módulo de aprendizaje del diplomado en Formación en Herramientas Virtuales.

GLOSARIO

En este apartado se presentan términos especializados o palabras clave, junto con sus definiciones, que pueden ser de utilidad para aclarar conceptos específicos usados en este estudio.

- Aprendizaje por Competencias: Enfoque educativo centrado en el desarrollo de habilidades específicas y conocimientos aplicables a la vida real.
- Aprendizaje por Competencias: Enfoque educativo que busca desarrollar habilidades específicas y conocimientos aplicables, promoviendo la aplicación práctica de lo aprendido.
- Competencias Digitales: Habilidades en el manejo de tecnología y herramientas virtuales que se buscan desarrollar en los docentes para facilitar el aprendizaje en estudiantes.
- Delimitación: Alcance específico de la investigación realizada en el primer trimestre de 2024 con estudiantes de Kinder 5 años y Preparatoria 6 años en el Centro Escolar Cantón El Zamorán, evaluando el impacto de herramientas virtuales en el aprendizaje.
- Desarrollo de competencias: Proceso de adquisición de habilidades y conocimientos específicos en áreas clave, como la resolución de problemas y la colaboración.
- Descriptivo (Estudio): Enfoque de investigación que busca identificar y comprender características específicas de un fenómeno, proporcionando datos precisos y organizados.
- Enfoque cualitativo: Método de investigación orientado a comprender las percepciones, experiencias y emociones de los participantes en un contexto

específico.

- Entorno Personal de Aprendizaje (PLE): Conjunto de recursos y herramientas que cada individuo utiliza para aprender y compartir información, adaptado a sus necesidades y conocimientos previos.
- Entorno Personal de Aprendizaje (PLE): Recursos y herramientas personales empleados por los docentes para planificar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.
- Entornos de Aprendizaje Virtuales: Espacios digitales que facilitan el aprendizaje mediante el uso de tecnologías como tabletas y plataformas, apoyando el desarrollo de competencias en niños y niñas.
- Entrevista semiestructurada: Método de recolección de datos en el que se realizan preguntas abiertas y flexibles para obtener información detallada.
- Estrategia Nacional del Juego: Programa que promueve el uso del juego con intencionalidad pedagógica en la educación inicial, incluyendo aplicaciones como "Juega Todos los Días" de Plaza Sésamo.
- Evaluación de Competencias: Diagnóstico y seguimiento de las habilidades de los estudiantes en áreas cognitivas, socioafectivas y motoras, utilizando herramientas virtuales para reforzar estos aspectos.
- Exploratorio (Estudio): Tipo de estudio utilizado para investigar aspectos poco conocidos o temas novedosos, permitiendo profundizar en el conocimiento de un fenómeno.
- Frecuencia de uso: Regularidad con la que se emplean determinadas herramientas o técnicas en el contexto educativo.
- Fuente primaria: Información obtenida directamente de los participantes o fenómenos estudiados, como entrevistas o encuestas.
- Fuente secundaria: Información obtenida de registros o investigaciones anteriores, útil para contextualizar o contrastar resultados.
- Gamificación: Uso de elementos de juego con propósitos educativos, para incrementar la motivación y la participación de los estudiantes.
- Gamificación: Uso de elementos de juegos en actividades educativas para motivar y facilitar el aprendizaje.
- Herramientas Virtuales: Aplicaciones, plataformas y dispositivos tecnológicos usados en educación para facilitar la enseñanza, promover habilidades digitales y adaptarse a estilos de aprendizaje.

- Herramientas virtuales: Plataformas y aplicaciones digitales utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como YouTube, Pizarra de Lucas, y Talking Tom.
- Herramientas virtuales: Tecnologías digitales utilizadas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, como tabletas y aplicaciones interactivas.
- Impacto Educativo de Herramientas Virtuales: Efectos del uso de dispositivos y aplicaciones digitales en el aprendizaje de niños y niñas, evaluando si se logran los objetivos académicos y se favorece el desarrollo integral.
- Inclusión Educativa Digital: Incorporación de tecnología para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su contexto, tengan acceso a una educación integral y participativa.
- Indicador: Elemento o variable utilizada para medir y evaluar características particulares del fenómeno en estudio.
- Ley Crecer Juntos: Legislación en El Salvador que establece lineamientos para respetar la integridad y necesidades de desarrollo en niños, promoviendo metodologías pedagógicas en la educación inicial.
- Material Didáctico: Recursos físicos o virtuales que apoyan el proceso educativo; en este contexto, tabletas y contenido digital utilizados en parvularia para facilitar el aprendizaje de los niños.
- Metodología cualitativa: Estrategia que permite explorar la subjetividad de los participantes, enfocándose en interpretaciones profundas del fenómeno estudiado.
- Metodología Pedagógica: Estrategias de enseñanza adaptadas a la primera infancia, que incluyen el uso de herramientas digitales para crear un ambiente educativo inclusivo y adecuado a las etapas de desarrollo de los estudiantes.
- Metodologías Activas de Aprendizaje: Estrategias centradas en la participación activa del estudiante, como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje cooperativo.
- Metodologías Activas de Aprendizaje: Estrategias que centran el aprendizaje en el estudiante, promoviendo su participación activa en el proceso educativo.
- Motivación en el aprendizaje: Nivel de interés y compromiso de los estudiantes en el proceso educativo, promovido por actividades y metodologías dinámicas.
- Motivación en el aprendizaje: Nivel de interés y compromiso del estudiante con el proceso de aprendizaje, potenciado por el uso de herramientas interactivas.
- Muestra: Subgrupo representativo de la población de estudio seleccionado para facilitar el análisis de los datos obtenidos en la investigación.

- Observación no participante: Técnica de investigación cualitativa en la que el investigador observa sin intervenir en el desarrollo de las actividades.
- Pandemia y Educación Virtual: Cambio abrupto de educación presencial a virtual debido al COVID-19, impulsando a docentes e instituciones a adoptar herramientas tecnológicas para dar continuidad educativa.
- Participación activa: Grado de involucramiento de los estudiantes en el aprendizaje, especialmente en actividades de gamificación y resolución de problemas.
- Plan de Éxito: Estrategia desarrollada por docentes de parvularia para integrar tablets en las actividades educativas, enfocándose en enseñar vocales, colores, números y escritura a través de aplicaciones.
- Población de estudio: Conjunto de individuos o casos con características específicas que forman el grupo a ser investigado en un estudio.
- Proceso de enseñanza-aprendizaje: Interacción entre docentes y estudiantes en la que se transmiten conocimientos, habilidades y valores.
- Propuesta de Formación: Plan sugerido para mejorar las competencias digitales de los docentes de Educación Parvularia en el Centro Escolar Cantón El Zamorán, con el fin de integrar efectivamente la tecnología en la enseñanza.
- Realización de actividades: Participación de los estudiantes en tareas y dinámicas diseñadas para reforzar el aprendizaje a través de métodos interactivos.
- Revisión documental: Análisis de documentos o registros que ayudan a comprender los enfoques y métodos aplicados en una investigación.
- Situación Problema: Contexto inicial y justificación para el análisis de cómo el uso de herramientas virtuales en clases de Educación Parvularia influye en los procesos de aprendizaje, particularmente en estudiantes de Kinder y Preparatoria del Centro Escolar Cantón El Zamorán.
- TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento): Herramientas tecnológicas aplicadas en entornos educativos que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades.
- Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC): Herramientas digitales utilizadas con fines educativos para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.
- Teoría del Aprendizaje Virtual: Marco teórico que respalda el uso de tecnología en el aula, considerando el contexto postpandemia y la necesidad de adaptar prácticas pedagógicas para atender a estudiantes en entornos.

BIBLIOGRAFÍA

- Brown. (1996). *Cómo aprenden los niños*. Retrieved 17 de 02 de 2025, from <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/como-aprenden-los-ninos.pdf>
- Concha Abarca, J. Q. (2023). *Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa*. Retrieved 25 de 02 de 2025, from https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2720/1/Articulo_23_Horizontes_N29V7.pdf
- Duguid, C. y. (1989). *Cómo aprenden los niños*. Retrieved 17 de 02 de 2025, from <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/como-aprenden-los-ninos.pdf>
- Duque-Bedoya. (2016). Retrieved 17 de 02 de 2025, from *Las competencias digitales de las educadoras de la primera infancia*: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962023000300019
- Frenkel Santillan, S. (15 de Junio de 2020). *Teorías del Desarrollo Infantil. Teorías del Desarrollo Infantil*. <https://www.crianzaempatica.com/amp/teor%C3%ADas-del-desarrollo-infantil>
- Giraldo Caro, P. A. (25 de Septiembre de 2021). *Teorías de aprendizaje en el contexto virtual de educación. Teorías de aprendizaje en el contexto virtual de educación*. <https://neuro-class.com/teorias-de-aprendizaje-en-el-contexto-virtual-de-educacion/>
- Hernandez & Duana, 2. (2020). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación*. Retrieved 17 de 02 de 2025, from <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepexi/article/view/7928/8457>
- Khadijah, (. y. (2021). *Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa*. Retrieved 15 de 02 de 2025, from https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2720/1/Articulo_23_Horizontes_N29V7.pdf
- Miranda-Pinto. (14 de marzo de 2008). *Las TIC en la primera infancia*. Revista

Iberoamericana

de

Educación:

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/5219/1/T-ULVR-4215.pdf>

Morales, N. (2015). *Investigación exploratoria: tipos, metodología y ejemplos*. Retrieved 17 de 02 de 2025, from <https://www.lifeder.com/investigacion-exploratoria>.

Muñoz Morán, C. A. (2019). *Educación inclusiva en El Salvador*. Retrieved 15 de 03 de 2024, from

<http://18.235.180.106:8080/jspui/bitstream/123456789/60/1/3AtencionVol5.pdf>

Noyola, R. (2007). "Development of the Internet in El Salvador". <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199527531030.pdf>

Padilla, J. R. (2022). *Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Retrieved 01 de 03 de 2025, from

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/505/1003>

Padilla, J. R. (2022). *Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Retrieved 04 de 02 de 2024, from

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>

Ruiz-Méndez, A.-A. &. (2012). *Las competencias digitales de las educadoras de la primera infancia*. Retrieved 17 de 02 de 2025, from

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962023000300019

Sánchez Silva, M. (2005). *La metodología en la investigación cualitativa*. Retrieved 20 de 02 de 2025, from

[https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/7413/1/REXTN-](https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/7413/1/REXTN-MS01-08-Sanchez.pdf)

[MS01-08-Sanchez.pdf](https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/7413/1/REXTN-MS01-08-Sanchez.pdf)

Tinio. (2002). *Integración curricular de TIC en educación parvularia*. Retrieved 17 de 02 de 2025, from <https://www.redalyc.org/pdf/659/65920055002.pdf>

Unicef. (2021). *Aprendizaje de la primera infancia*. Retrieved 17 de 02 de 2025, from <https://www.unicef.org/lac/aprendizaje-de-la-primera-infancia-preescolar>

Unicef. (05 de Agosto de 2021). *nicef. Unicef, para cada infancia, América Latina y el Caribe, Aprendizaje de la primera infancia (preescolar).*
<https://www.unicef.org/lac/aprendizaje-de-la-primera-infancia-preescolar>

ANEXO 1

Fotografías del equipo en campo



ANEXO 2 INSTRUMENTOS

Facultad de Postgrado y Educación Continua
Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales

Guía de Entrevista Semi-Estructurada

DATOS GENERALES

Género:

Tiempo de servicio en el nivel de Parvularia:

Edad:

Especialidad:

Grado que atiende:

Entrevistador:

Categoría 1- Uso y Aplicación de herramientas Virtuales

1. ¿Cuántos días a la semana utiliza herramientas virtuales en el salón de clases?
2. ¿Qué tipo de herramientas virtuales utiliza para la ejecución de las clases?
3. ¿De qué manera utiliza las herramientas virtuales en el salón de clases?

Categoría 2- Procesos de Enseñanza Aprendizaje

4. ¿Qué habilidades y competencias los niños y niñas manifestaron en el perfil de ingreso? (indagar por áreas: números, lenguaje, motriz, etc.)
5. ¿Qué competencias han desarrollado los y las estudiantes, mediante el uso de herramientas virtuales?
6. ¿Considera que el uso de herramientas virtuales motiva a los estudiantes para que aprendan? ¿por qué? ¿de qué manera se ve la motivación?
7. ¿Qué tipo de participación tienen los estudiantes en la clase al utilizar herramientas virtuales?



Facultad de Postgrado y Educación Continua

Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales

Guía de Observación no Participante

DATOS GENERALES

Fecha: 4 de junio de 2024 Hora: 8:00 a.m. Lugar: Centro Escolar El Zamorán

Grupo observado: Parvularia 5 Años

Observador: Gabriela Álvarez

Categoría	Si	No	Descripción
Uso y Aplicación de Herramientas Virtuales			Solo 5 niños que no tienen Tablet, los que no tienen utilizan la de algún compañero esperan su turno para hacer las actividades
Los estudiantes cuentan con tablets			Los niños si saben utilizar las tablets, con las aplicaciones
Los estudiantes utilizan la Tablet para la actividad designada			YouTube para iniciar la clase con una canción, Pizarra de Lucas para hacer dibujos de animales domésticos, aplicación de sonidos de animales para conocer los animales jugando

Los estudiantes saben utilizar la aplicación			Los niños encienden la Tablet y se dirigen a la aplicación que se les pide utilicen
<p align="center">Categoría</p> <p align="center">Proceso de Enseñanza-Aprendizaje</p>	Si	No	Descripción
Descripción de los momentos de la clase, énfasis en la evaluación previa y final. Especialmente, lo relacionado al uso de herramientas virtuales.			La maestra hace preguntas sobre que animales tienen en casa, los niños responden, algunos dicen que ellos no tienen, pero si su abuelita o su tío. Mencionan que tienen gatos, perros y algunos pericos, la maestra les pide que hagan un dibujo de la mascota que ellos tengan. luego les indica que pinten de un color específico a su mascota con líneas de colores, por ejemplo, el loro es color verde, el gato es amarillo o gris. Los niños van realizando la actividad siguiendo las indicaciones y logran hacerlo. La maestra les dice nombres de animales y ellos escriben si o no en la Tablet para indicar si ese animal es doméstico o no.
De qué forma el estudiante realiza la actividad			Al inicio los niños cantan y se encuentran muy contentos. Luego durante el desarrollo de la clase los niños atienden a las indicaciones de la maestra para levantarse a traer sus tablets que están en una caja luego buscan la aplicación que se les solicita y hacen la actividad de hacer a su mascota con la pizarra de Lucas, los niños que no tienen Tablet hacen figuras con plastilina mientras alguno de sus compañeros les

			presta la Tablet para hacer la actividad
El estudiante se ve motivado con la actividad			A los niños les gusta la música y las figuras que ven en los videos Cantan Sol solecito
El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al hacer la actividad			Estudiaron los animales domésticos aprendieron a diferenciar lo domésticos de los no domésticos
El estudiante participa activamente el desarrollo de la actividad			Si cada niño y niña realizan la actividad sin importar que algunos no hayan traído Tablet. La maestra les pide que hagan alguna actividad complementaria mientras esperan a hacer la actividad principal
Descripción del desarrollo de la experiencia de aprendizaje del niño o la niña al utilizar la herramienta virtual (tomar en consideración si es lúdica, si permite la exploración, el aprendizaje en conjunto con otros niños, etc.)			El inicio es lúdico, luego permite la participación activa de los niños y niñas y el trabajo colaborativo



Facultad de Postgrado y Educación Continua

Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales

Guía de Observación no Participante

DATOS GENERALES

Fecha: 5 de junio de 2024 Hora: 8:00 a.m. Lugar: Centro Escolar El Zamorán

Grupo observado: Parvularia 5 Años

Observador: Gabriela Álvarez

Categoría	Si	No	Descripción
Uso y Aplicación de Herramientas Virtuales			
Los estudiantes cuentan con tablets	X		Si únicamente 5 niños no cuentan con Tablet
Los estudiantes utilizan la Tablet para la actividad designada	X		Si los estudiantes siguen la indicación de la maestra, y trazan con sus dedos los números y el color que se les solicita
Aplicaciones que utilizan	X		Canciones y videos de YouTube Audio libro crecer leyendo La pizarra de Lucas

Los estudiantes saben utilizar la aplicación	X		Si los niños saben dónde ingresar y como borrar, reiniciar el trazo
Categoría Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	Si	No	Descripción
Descripción de los momentos de la clase, énfasis en la evaluación previa y final. Especialmente, lo relacionado al uso de herramientas virtuales			Al principio de la clase la maestra utiliza canciones y videos de YouTube y Crecer leyendo, luego la maestra traza en la pizarra números y pide a los niños que traten de realizar el mismo trazo en su Tablet, en la Pizarra de Lucas, algunos niños conocen los números, pero no pueden trazarlos, luego desarrollan lectura de un cuento del audio libro, y después hacen la actividad de trazar números en la pizarra de diferentes colores. La maestra les pide que hagan un 8 de color, un 4 o un 5 y los niños intentan realizarlo, la maestra evalúa si ellos los han logrado, algunos siguen el ejemplo de los compañeros que se lo saben y ellos hacen el trazo. luego la maestra incorpora la dificultad de hacer dibujos contando animalitos o formas

El estudiante realiza la actividad	X		Los niños cantan al son de la música, luego escuchan detenidamente el audio libro, posteriormente utilizan la aplicación de pizarra de Lucas para hacer números de colores según lo solicita la maestra, les pide hagan un 5 amarillo, un 8 verde, un 3 color azul. Luego pide que hagan 3 patitos, dos pelotas y 5 manzanas
El estudiante se ve motivado con la actividad	X		A los niños les gusta mucho usar la Tablet, pueden hacer uso de colores y dibujos
El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al hacer la actividad	X		Estudiaron los números y los colores, además de desarrollar la motricidad fina
El estudiante participa activamente el desarrollo de la actividad	X		Si los niños son los protagonistas se emocionan de lograr hacer las actividades mostrando lo que han hecho con mucho orgullo a la maestra el resultado y la maestra los realimenta positivamente
Descripción del desarrollo de la experiencia de aprendizaje del niño o la niña al utilizar la herramienta virtual (tomar en consideración si es lúdica, si permite la exploración, el aprendizaje en conjunto con otros niños, etc.)	X		Es lúdico y permite la participación activa, y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas



Facultad de Postgrado y Educación Continua

Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales

Guía de Observación no Participante

DATOS GENERALES

Fecha: 6 de junio de 2024 Hora: 8:00 a.m. Lugar: Centro Escolar El Zamorán

Grupo observado: Parvularia 5 años

Observador: Gabriela Álvarez

Categoría	Si	No	Descripción
Uso y Aplicación de Herramientas Virtuales			
Los estudiantes cuentan con tablets			Únicamente 5 niños no cuentan con Tablet
Los estudiantes utilizan la Tablet para la actividad designada			Si los niños conocen las aplicaciones
Aplicaciones que utilizan			YouTube para iniciar la clase con una canción de animales. Luego juegan en una aplicación de animales y sonidos para identificar los animales de acuerdo con el sonido que

			emiten. Luego en la pizarra de Lucas escriben nombres de animales, como oso, gato, pato, perro, loro
Los estudiantes saben utilizar la aplicación			Los niños si pueden utilizar el juego de sonido de animales, es como un juego de adivinar el animal escuchando los sonidos, también los niños y niñas utilizan la pizarra de Lucas la cual utilizan muy frecuentemente
Categoría Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	Si	No	Descripción
Descripción de los momentos de la clase, énfasis en la evaluación previa y final. Especialmente, lo relacionado al uso de herramientas virtuales.			La maestra menciona la diferencia entre los animales salvajes y los domésticos de una forma que los niños puedan comprender, también menciona la importancia de saber cuidar de ellos, en la aplicación de sonidos de animales les dice que seleccionen qué animales son domésticos, y posteriormente hacen la actividad de trazar nombres de animales en la pizarra de lucas. La maestra

			verifica que todos hagan la actividad
De qué forma el estudiante realiza la actividad			<p>Al inicio los niños cantan y se encuentran muy contentos con las canciones de YouTube.</p> <p>Siguen la indicación de la maestra de jugar el juego de los sonidos de animales.</p> <p>Luego siguen la indicación de dibujar en la pizarra de Lucas los nombres de animales. Algunos niños les ayudan a otros a hacer las actividades enseñándole lo que ellos han hecho, algunos dibujan perritos, gatitos o pericos al mismo tiempo que trazan los nombres.</p>
El estudiante se ve motivado con la actividad			A los niños les gusta sentirse motivados, les parece atractivo el juego de los sonidos de animales, también dibujar en la pizarra de Lucas
El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al hacer la actividad			Estudiaron los animales, desarrollan la atención y la percepción al jugar con los sonidos de animales, desarrollan la

			creatividad al dibujar y escribir
El estudiante participa activamente el desarrollo de la actividad			Los niños pueden opinar, trabajan a su ritmo.
Descripción del desarrollo de la experiencia de aprendizaje del niño o la niña al utilizar la herramienta virtual (tomar en consideración si es lúdica, si permite la exploración, el aprendizaje en conjunto con otros niños, etc.)			La experiencia de aprendizaje es lúdica, fomenta la participación activa de los niños y niñas

Comentarios adicionales:

Durante esta semana los niños trabajaron en áreas de desarrollo.

Experiencia de aprendizaje y desarrollo integral- desarrollo animales, domésticos de granja, conceptos.

Experiencia de aprendizaje y desarrollo específica- área numérica, los números del 1 al 10 haciendo énfasis de la escritura del 8.

Lectoescritura. repaso de Consonantes.



Facultad de Postgrado y Educación Continua

Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales

Guía de Observación no Participante

DATOS GENERALES

Fecha: 04/06/24 Hora: 8:00 a.m. Lugar: Centro Escolar Cantón El Zamorán.

Grupo observado: Parvularia 6 años

Observador: Israel Ernesto Herrera Portillo

Categoría Uso y Aplicación de Herramientas Virtuales	Si	No	Descripción
Los estudiantes cuentan con tablets			En el momento de visita no todos los estudiantes contaban con su Tablet. Pero la docente coordina y se prestan para que todos realicen las prácticas
Los estudiantes utilizan la Tablet para la actividad designada			Los estudiantes si saben utilizar la Tablet y las aplicaciones para las actividades
Aplicaciones que utilizan			Se inicia la clase con una actividad de

			activación por con YouTube y luego realizan figuras de las partes del cuerpo dibujándolo y coloreando por medio de Pizarra de Lucas
Los estudiantes saben utilizar la aplicación			Los estudiantes siguen las indicaciones de la docente en lo solicitado realizar en su Tablet
Categoría Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	Si	No	Descripción
Descripción de los momentos de la clase, énfasis en la evaluación previa y final. Especialmente, lo relacionado al uso de herramientas virtuales			La docente al inicio de clase realiza prueba oral diagnóstica sobre los colores, números y abecedario. Luego se apoya de material sobre pizarra y les brinda indicaciones que lo deben de escribir y colorear en la aplicación en su Tablet, para finalizar les revisa los proyectos que desarrollan y les pregunta sobre el color que aplico, letra y número
De qué forma el estudiante realiza la actividad			Al inicio de sesión de clase la maestra les saluda y les mencionan que van a apoyarse de YouTube para reproducir una pista para repasar los números,

			seguidamente les proporciona una página impresa con palabras, por ejemplo; Mamá, Papá y Lora solicitando que la escriban en por medio de aplicación y la coloren. Si algún compañero no tiene la Tablet la docente indica que se preste una vez finalice la práctica para que todos trabajen
El estudiante se ve motivado con la actividad			La dinámica de la clase utilizando la Tablet, se motivan los estudiantes para el desarrollo de las clases agregando el uso de canciones educativas y dinámicas son de excelente complemento al proceso académico
El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al hacer la actividad			Los estudiantes fomentan las competencias en el conocimiento y competencia en comunicación lingüística
El estudiante participa activamente el desarrollo de la actividad			Todos los estudiantes participan en el desarrollo de las actividades que indica la docente de forma dinámica y trabajo

			en equipo con los compañeros
Descripción del desarrollo de la experiencia de aprendizaje del niño o la niña al utilizar la herramienta virtual (tomar en consideración si es lúdica, si permite la exploración, el aprendizaje en conjunto con otros niños, etc.)			En desarrollo del aprendizaje permite explorar y fomentar el aprendizaje por medio del equipo tecnológico y es lúdico porque al inicio se realiza una activación por medio de juegos



Facultad de Postgrado y Educación Continua
 Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales

Guía de Observación no Participante

DATOS GENERALES

Fecha: 5/06/24 Hora: 8:00 a.m. Lugar: Centro Escolar El Zamorán

Grupo observado: Parvularia 6 años

Observador: Israel Ernesto Herrera Portillo

Categoría	Si	No	Descripción
Uso y Aplicación de Herramientas Virtuales			
Los estudiantes cuentan con tablets			2 estudiantes no cuentan con Tablet
Los estudiantes utilizan la Tablet para la actividad			Los estudiantes utilizan la Tablet, para

designada			escribir las palabras y números que la docente les dicta
Aplicaciones que utilizan			Videos de YouTube, Sésamo Street, Sirve de apoyo a las habilidades en alfabetización, La pizarra de Lucas
Categoría Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	Si	No	Descripción
Descripción de los momentos de la clase, énfasis en la evaluación previa y final. Especialmente, lo relacionado al uso de herramientas virtuales			La docente da inicio de clase, saludando a los estudiantes y seguidamente reproduce un video desde YouTube para realizar dinámica de ambientación. Luego brinda una retroalimentación sobre lo desarrollado un día anterior. Por medio de un cartel solicita a los estudiantes que con la aplicación pizarra de lucas, escriban el nombre de los dibujos que muestran y los números que se les presenta en el cartel, para finalizar también la docente especifica que color debe corresponder a cada uno, verificando que cumplan con lo solicitado, además en algunos casos debe de

			retroalimentar la forma correcta de trabajarlo
El estudiante realiza la actividad			Los estudiantes si realizan la actividad que la docente les indica, en algunos estudiantes tiene que brindarle apoyo, pero la mayoría muestra buen manejo del equipo
El estudiante se ve motivado con la actividad			A los estudiantes les gusta mucho usar la Tablet, diferencia las palabras son capaces de escribirlas y luego practican la pronunciación
El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al hacer la actividad			Estudiantes desarrollan la motricidad, competencias matemáticas y digitales
El estudiante participa activamente el desarrollo de la actividad			Los estudiantes participan activamente las actividades desarrolladas por la docente con mucho entusiasmo y dedicación
Descripción del desarrollo de la experiencia de aprendizaje del niño o la niña al utilizar la herramienta virtual (tomar en consideración si es lúdica, si permite la exploración, el aprendizaje en conjunto con otros niños, etc.)			Es lúdico y permite la participación activa, y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes



Facultad de Postgrado y Educación Continua
 Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales
 Guía de Observación no Participante

DATOS GENERALES

Fecha: 6/06/24 Hora: 8:00 a.m. Lugar: Centro Escolar El Zamorán

Grupo observado: Parvularia 6 años

Observador: Israel Ernesto Herrera Portillo

Categoría	Si	No	Descripción
Uso y Aplicación de Herramientas Virtuales			
Los estudiantes cuentan con tablets	X		1 estudiante no cuenta con Tablet
Los estudiantes utilizan la Tablet para la actividad designada	X		Los estudiantes si conocen y saben usar el equipo y las aplicaciones
Aplicaciones que utilizan	X		La clase se inicia saludando a los estudiantes y consultando que recuerdan de lo que se trabajó en la clase anterior. Luego la docente les solicita que inicien la

			aplicación de Árbol ABC en donde los estudiantes aprender el alfabeto de una manera interactiva y divertida guiados por la maestra y el trabajo colaborativo entre ellos
Los estudiantes saben utilizar la aplicación	X		Los estudiantes si pueden utilizar las aplicaciones
<p style="text-align: center;">Categoría</p> <p style="text-align: center;">Proceso de Enseñanza-Aprendizaje</p>	Si	No	Descripción
Descripción de los momentos de la clase, énfasis en la evaluación previa y final. Especialmente, lo relacionado al uso de herramientas virtuales.			La maestra integra de forma adecuada los tres momentos de la clase; con inicio, desarrollo y cierre
De qué forma el estudiante realiza la actividad	X		La docente inicia la clase con una dinámica de inicio a la sesión de clases y brinda las indicaciones de la actividad lúdica a realizar en la cual los estudiantes deletrean las vocales y también frases cortas, además de realizar la lectura de cantidades numéricas
El estudiante se ve motivado con la actividad	X		Los estudiantes se motivan al saber que utilizarán sus Tablet para el desarrollo

			de la clase
El estudiante desarrolla o fomenta alguna competencia al hacer la actividad	X		Desarrollaron en la clase juegos, escribir en la aplicación y darle lectura a lo que redactaron
El estudiante participa activamente el desarrollo de la actividad	X		Los estudiantes participan y brindan su punto de vista, además trabajan a un ritmo bastante rápido con su equipo tecnológico
Descripción del desarrollo de la experiencia de aprendizaje del niño o la niña al utilizar la herramienta virtual (tomar en consideración si es lúdica, si permite la exploración, el aprendizaje en conjunto con otros niños, etc.)	X		La experiencia de aprendizaje es lúdica, fomenta la participación activa de los estudiantes

Comentarios adicionales:

Durante esta semana, los niños trabajaron en varias áreas de desarrollo:

Desarrollo integral: Exploraron los números, frases, colores, aprendiendo conceptos básicos sobre la familia.

Desarrollo específico:

Área numérica: Se enfocarán en los números del 1 al 10, con especial atención a la escritura del número 8.

Lectoescritura: Repasarán las consonantes para fortalecer sus habilidades en lectura y escritura.



Facultad de Postgrado y Educación Continua
 Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales
 Ficha de Revisión Documental

Nombre del documento	Planificación semanal
Semana	17
Sección	Parvularia 5 años
Categoría “Uso y aplicación de Herramientas Virtuales”	Transcripción y Descripción del Contenido
El guión detalla el tiempo a utilizar la herramienta virtual	En la planificación no hay un tiempo definido. Solo el orden con el que se van a ir desarrollando las actividades
El guión menciona el tipo de herramienta a utilizar	Si el guión especifica si por ejemplo se va a utilizar un video, se encuentra colocado el enlace del video, o si es una aplicación el nombre de la aplicación
El guión describe la forma en la que se va a utilizar dicha herramienta virtual	Si se describe cómo se va a desarrollar la actividad utilizando la herramienta virtual, por ejemplo, si es una canción para activación física o si es una actividad de dibujo con la pizarra virtual de Lucas.
Categoría	Transcripción y Descripción del Contenido

<p align="center">“Procesos de Enseñanza- Aprendizaje”</p>	
<p>El guión presenta el objetivo de aprendizaje a lograr</p>	<p>Si se muestran los objetivos por el área de competencias que se pretenden alcanzar</p>
<p>El guión es lúdico novedoso, participativo atractivo y favorece el involucramiento del estudiante</p>	<p>Si el guión muestra la forma más actualizada y lúdica idónea para los niños y niñas, es una metodología activa, los niños participan en la clase, implementa el trabajo autónomo y colaborativo, también el desarrollo de la creatividad y la motricidad fina.</p>
<p>El guión describe lo que desea que el estudiante realice</p>	<p>Si el guion describe lo que se pretende alcanzar incluso sugerencias si por ejemplo algo no se logra hacer para que los padres puedan reforzar en casa</p>
<p>El guión incluye adecuaciones curriculares</p>	<p>Si cada maestro puede ser creativo y propositivo con su planificación, la maestra de Kinder 5 implementa varias acciones para desarrollar los contenidos que ya se plantean en el currículo de Kinder 5, toma en cuenta los recursos con los que cuenta y también las actividades que sean más entretenidas para los niños, incluye mucha música, videos, juegos, y actividades que los niños pueden desarrollar fácilmente con las aplicaciones que ya tiene la Tablet</p>
<p>El guión de clase cuenta con los 3 momentos de la clase</p>	<p>El guión cuenta con más momentos, tiene recibimiento, saludo y bienvenida, luego actividad física, luego lectura, posteriormente, experiencia de desarrollo y aprendizaje integrales, luego experiencias de desarrollo y aprendizaje específicas, después lectoescritura, luego zonas de desarrollo aprendizajes o intereses.</p>
<p>El guión de clase incluye una</p>	<p>Si se observan evaluaciones previas, a través de canciones, ejercicios,</p>

evaluación previa y final	preguntas, juegos. Y evaluación final cuando complementan la actividad principal definida, la maestra lleva un control de cada niño y niña y completa si no lo hace, lo hace con ayuda o si lo hace
---------------------------	---



Facultad de Postgrado y Educación Continua
 Maestría en Docencia Universitaria con Enfoque en Entornos Virtuales
 Ficha de Revisión Documental

Nombre del documento	Planificación semanal
Semana	17
Sección	Parvularia 6 años
Categoría “Uso y aplicación de Herramientas Virtuales”	Transcripción y Descripción del Contenido
El guión detalla el tiempo a utilizar la herramienta virtual	En la planificación no hay un tiempo definido. Solo el orden con el que se van a ir desarrollando las actividades.
El guión menciona el tipo de herramienta a utilizar	Si el guión indica el uso de un vídeo, se proporciona el enlace correspondiente. En caso de ser una aplicación, se menciona el nombre de la misma.

El guión describe la forma en la que se va a utilizar dicha herramienta virtual	Si se describe cómo se va a desarrollar la actividad utilizando la herramienta virtual.
Categoría “Procesos de Enseñanza- Aprendizaje”	Transcripción y Descripción del Contenido
El guión presenta el objetivo de aprendizaje a lograr	Se muestran los objetivos por el área de competencias que se pretenden alcanzar con la implementación de herramientas virtuales
El guión es lúdico novedoso, participativo atractivo y favorece el involucramiento del estudiante	El guión usa formas divertidas y modernas para enseñar a los estudiantes. Es una metodología activa donde los niños participan en la clase, trabajan solos y en equipo, y desarrollan su creatividad y habilidades motoras finas
El guión describe lo que desea que el estudiante realice	Si el guión describe lo que se pretende alcanzar incluso sugerencias si por ejemplo algo no se logra hacer para que los padres puedan reforzar en casa
El guión incluye adecuaciones curriculares	La docente de Preparatoria de 6 años implementa varias acciones para desarrollar los contenidos establecidos en el currículo. Considera los recursos disponibles y elige actividades entretenidas para los niños, incluyendo mucha música, videos, juegos y actividades que pueden realizar fácilmente con las aplicaciones en la Tablet
El guión de clase cuenta con los 3 momentos de la clase	El guión cuenta con más momentos, tiene recibimiento, saludo y bienvenida, luego actividad física, luego lectura, posteriormente, experiencia de desarrollo y aprendizaje integrales, luego experiencias de desarrollo y aprendizaje

	específicas, después lectoescritura, luego zonas de desarrollo aprendizajes o intereses
El guión de clase incluye una evaluación previa y final	Sí, se observan evaluaciones previas, a través de canciones, ejercicios, preguntas, juegos. Y evaluación final cuando complementan la actividad principal definida, la maestra lleva un control de cada estudiante y completa si no lo hace, lo hace con ayuda o si lo hace