



La virtualidad frente al reto de educar en la primera infancia

Viviana Andrea Ochoa López

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede / Centro Tutorial Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

Noviembre de 2022

La virtualidad frente al reto de educar en la primera infancia

Viviana Andrea Ochoa López

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en
Pedagogía Infantil**

Asesor

**Jhair De Jesús Díaz Monterroza
Mg. en Psicopedagogía**

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede / Centro Tutorial Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

Noviembre de 2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación primero a Dios y a mi familia por el apoyo en el proceso de elaboración y durante la ejecución de este proyecto de investigación, brindándome siempre motivación ante todo acompañamiento en cada de uno los espacios de estudio, los cuales se utilizaron en la construcción de este proyecto de investigación.

En especial a mi hija y esposo por toda paciencia en los tiempos que utilice para la elaboración y ejecución de esta investigación, demostrándoles que con paciencia y dedicación si se puede lograr cada una de las metas que nos proponemos en la vida.

Agradecimientos

Como estudiante agradezco a la Universidad Corporación Universitaria Minuto de Dios y al asesor Jhair Díaz Monterroza, por su tiempo, dedicación y entrega, en cada de las asesorías brindadas; que dieron paso a paso para encaminar este trabajo de grado, para obtener unos resultados favorables y el propósito de indagación, a mi esfuerzo, dedicación así lograr cada uno de los objetivos propuestos.

Agradezco también a la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero por los espacios dados para la investigación e intervenciones con sus seis docentes, estudiantes y padres de familia.

Contenido

| | |
|---|----|
| Lista de Tablas..... | 7 |
| Lista de Anexos | 8 |
| Resumen y Palabras Claves..... | 9 |
| Abstract..... | 10 |
| Introducción..... | 11 |
| Capítulo I. Contexto Problemático | 13 |
| 1. Planteamiento del Problema | 13 |
| 1.1 Descripción del Problema..... | 13 |
| 1.2 Formulación del Problema | 15 |
| 1.3 Justificación..... | 16 |
| 1.4 Objetivos | 18 |
| 1.4.1 General..... | 18 |
| 1.4.2 Objetivos específicos..... | 18 |
| Capítulo II. Sustento Teórico..... | 20 |
| 2 Marco Referencial..... | 20 |
| 2.1 Antecedentes..... | 20 |
| 2.2 Marco Legal | 27 |
| 2.3 Marco Teórico | 30 |
| 2.3.1 Entorno Virtual de Aprendizaje..... | 30 |
| 2.3.2 La virtualidad un medio distinto. | 32 |
| 2.3.3 Educar en la virtualidad, el reto del maestro del siglo XXI | 35 |
| 2.3.4 Los pros y los contras de la educación virtual..... | 38 |
| Capitulo III. Metodología | 43 |
| 3 Diseño Metodológico..... | 43 |
| 3.1 Enfoque y Tipo de Investigación..... | 43 |
| 3.2 Población y Muestra (Contexto y Sujetos) | 45 |
| 3.3 Técnicas e Instrumentos..... | 46 |

| | | |
|--|---|----|
| 3.3.1 | Encuesta..... | 46 |
| 3.3.2 | Entrevista..... | 47 |
| 3.3.3 | Grupo focal..... | 48 |
| 3.3.4 | Observación..... | 49 |
| 3.4 | <i>Procedimientos</i> | 49 |
| Capítulo IV. Resultados | | 51 |
| 4 | Análisis de Resultados..... | 51 |
| 4.1 | <i>Experiencias pedagógicas mediadas por la virtualidad</i> | 51 |
| 4.2 | <i>Herramientas didácticas en encuentros sincrónicos</i> | 52 |
| 4.3 | <i>Oportunidades de mejora en el desarrollo de experiencias pedagógicas virtuales</i> | 54 |
| Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones..... | | 63 |
| 5 | Conclusiones | 63 |
| 5.1 | Recomendaciones..... | 65 |
| Capítulo VI Propuesta De Intervención..... | | 67 |
| 6.1 | Descripción De La Propuesta | 67 |
| 6.2 | Justificación..... | 68 |
| 6.3 | Objetivos | 69 |
| 6.3.1 | <i>Objetivo General</i> | 69 |
| 6.3.2 | <i>Objetivos Específicos</i> | 69 |
| 6.4 | Marco teórico..... | 70 |
| 6.5 | Metodología..... | 72 |
| 6.7 | Informe de cada actividad | 75 |
| 6.8 | Conclusiones | 77 |
| 7 Referencias Bibliográficas | | 78 |
| 7 | Anexos..... | 84 |

Lista de Tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Respuestas del grupo focal</i> | 55 |
| Tabla 2 <i>Matriz resultados de las entrevistas a maestras</i> | 58 |
| Tabla 3 <i>Matriz respuestas a la encuesta con padres de familia</i> | 61 |
| Tabla 4 <i>Matriz de actividades</i> | 73 |
| Tabla 5 <i>Matriz desarrollo de actividades propuesta de intervención</i> | 76 |

Lista de Anexos

| | |
|---|----|
| Anexo 1 <i>Consentimiento informado docentes, estudiantes y padres de familia</i> | 84 |
| Anexo 2 <i>Encuesta</i> | 88 |
| Anexo 3 <i>Grupo Focal</i> | 91 |
| Anexo 4 <i>Entrevista</i> | 92 |
| Anexo 5 <i>Encuesta Padres de Familia</i> | 93 |

Resumen y Palabras Claves

A raíz de las dificultades causadas por la emergencia sanitaria ocasionada por el Covid-19 a nivel mundial, se vio la necesidad de implementar la educación en casa en cada uno de los ciclos de formación, utilizando la virtualidad como elemento principal en las clases, el presente trabajo de investigación tiene como objeto el analizar las dificultades de las docentes de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero en cuanto al uso de herramientas digitales en sus clases virtuales.

La investigación realizada empleó una metodología de corte cualitativo desde el método investigación acción. Luego, se muestra el proyecto de intervención *Las plataformas digitales educativas como estrategia para una educación virtual dinámica en la primera infancia*. Se concluyó que las docentes deben realizar estrategias que favorezcan la interacción de los (as) niños (as) con entornos virtuales de aprendizaje, dejando clara la importancia del manejo de las herramientas digitales por parte de los estudiantes y padres de familia durante una clase virtual.

Palabras clave: virtualidad, herramientas digitales, primera infancia, docentes, educación

Abstract

As a result of the difficulties caused by the health emergency by Covid-19 worldwide, the need for home education was seen in each of the training cycles, using virtuality as the main element in classes. The purpose of this research work is to analyze the difficulties of Eduardo Botero's school, furthermore, the use of digital tools in their virtual classes.

The research carried out used a qualitative methodology from the action research method. Then the intervention project, educational digital platforms is evidenced as a strategy for a dynamic virtual education in early childhood. It was concluded that teachers should carry out strategies that favor the interaction of children with virtual learning environments, making clear the importance of the management of digital tools, by students and parents during a virtual class.

Keywords: Digital Tools, early, childhood, teachers, education

Introducción

La educación es un acto de constante transformación, en el cual se debe estar atento a los nuevos retos que trae la sociedad, en la actualidad los procesos educativos han migrado hacia una estrategia innovadora que va más allá de estar en un aula de clase, de esta manera la virtualidad se ha convertido en un aliado de la formación, en la medida que permite el acceso a una educación a distancia como estrategia de aprendizaje.

Uno de los grandes desafíos de esta educación virtual, radica en el proceso de formación que tienen los docentes para impartir las clases en línea, ya que el uso de las nuevas tecnologías requiere de un conocimiento de las herramientas a utilizar para realizar sus prácticas pedagógicas de manera que se pueda realizar un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por otro lado, es importante resaltar que esta metodología de enseñanza requiere de un acceso a internet, lo que ha generado un problema en la población, ya que en la comunidad educativa presenta dificultades para la conexión y por ende se ve interrumpido este proceso educativo. La educación infantil en la primera infancia no es ajena a esta estrategia de formación virtual, esto genera un compromiso aun mayor para que las actividades sean de una mejor motivación provocando espacios de interacción y participación por parte de los niños y niñas que se educan bajo este modelo de educación.

Es por lo anterior, que el presente trabajo de investigación busca analizar las dificultades didácticas de los docentes de primera infancia del municipio de Rionegro con la relación a la educación virtual en los diferentes establecimientos educativos, y de cómo este proceso de

enseñanza - aprendizaje se ha llevado a cabo para lograr los objetivos propuestos en la educación inicial.

Capítulo I. Contexto Problemático

1. Planteamiento del Problema

1.1 Descripción del Problema

La educación virtual es una estrategia de enseñanza - aprendizaje que ha existido desde hace varios años, la cual se ha implementado con la aparición del internet y las herramientas en línea que favorecen las conexiones desde cualquier lugar en el que se cuente los medios necesarios para una reunión entre docentes y alumnos.

A raíz de las dificultades causadas por la emergencia sanitaria ocasionada por el Covid-19 a nivel mundial, se vio la necesidad de implementar la educación en casa en cada uno de los ciclos de formación, utilizando la virtualidad como elemento principal en las clases. Por tanto, los docentes de la primera infancia han tenido que migrar a estas estrategias virtuales, en la mayoría de los casos sin los conocimientos propios en el uso de estas herramientas, lo que ha generado un conflicto didáctico en la implementación de sus clases.

Después de haberse decretado la educación en casa por parte del gobierno nacional de Colombia, los docentes y alumnos se vieron en la obligación de iniciar con clases virtuales desde sus hogares. En este contexto, se hizo evidente la poca experiencia de los docentes y niños de primera infancia en un ambiente virtual educativo; ello condujo a las informidades y dificultades de los maestros para ofrecer una educación virtual asertiva, dado que se les tornó compleja la didáctica y en especial la metodología adecuada para dar clase virtualmente. Una de las principales dificultades en este escenario es el poco conocimiento de las TIC dentro de una educación para la primera infancia, dejando ver así que algunos docentes no cuentan con las

herramientas ni con las habilidades tecnológicas adecuadas para desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por la virtualidad.

Un ejemplo de estas situaciones fue la experiencia vivida por los maestros de primera infancia en la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro, quienes enfrentaron una serie de vicisitudes asociadas a las limitaciones que les ocasionó la educación virtual. En repetidas ocasiones, estos maestros han manifestado el no tener los conocimientos sobre plataformas o programas tecnológicos para dar una clase virtual dinámica y con didáctica, lo que implica que se les torne difícil transmitir un conocimiento adecuado para los estudiantes de primera infancia.

También llama la atención que, ante la irrupción de la virtualidad en la educación, varios de los maestros inicialmente adoptaron una posición de resistencia o negativa hacia el uso de herramientas digitales para la enseñanza, quizá porque el desconocimiento sobre estas les generaba desmotivación y cierto grado de frustración. Ello demuestra que no se ha dado un progreso a la par entre el avance tecnológico y las actitudes de los docentes hacia este; en tal sentido queda claro que:

No ha sido fácil el camino para la integración eficiente de las TIC a la educación. Su uso ha aumentado en el contexto educativo, pero su potencial completo no ha sido alcanzado; así mismo, el pensamiento pedagógico no ha avanzado en paralelo con los avances tecnológicos. Una de las conclusiones más destacables de los estudios recientes es que, a pesar del incremento de la disponibilidad de recursos tecnológicos en las escuelas, la práctica pedagógica de los docentes en el

aula no supone necesariamente una modificación sustantiva del modelo de enseñanza tradicional. (Valdes Cuervo et al., 2011, p.381)

Es así como como se evidencia la importancia de que los docentes muestren interés por conocer y aprender sobre las TIC, ya que el mundo digital evoluciona en conjunto con generaciones de estudiantes que piensan y aprenden por medio del ejercicio virtual, los maestros deben ir a la par que sus aprendices en cuanto a los nuevos descubrimientos digitales.

1.2 Formulación del Problema

Ante el panorama al que se vieron enfrentados los docentes para la realización de sus clases en el marco de la pandemia Covid-19, se hizo necesaria la implementación de estrategias y herramientas virtuales que permitieran dar continuidad a los procesos de enseñanza-aprendizaje. En mucho de los casos, los maestros no estaban preparados para esta transición del tablero a la pantalla, lo cual puso en evidencia las limitaciones para el quehacer pedagógico.

Tomando como referente esta situación, emerge la siguiente pregunta como orientadora del presente estudio: ¿Cuáles son las dificultades didácticas con relación a la virtualidad en los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro?

1.3 Justificación

La educación se ha visto en la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza a diferentes contextos que buscan impartir un aprendizaje en los distintos lugares físicos en los que se ha tenido acceso, pero con la evolución tecnológica, los ambientes escolares se han visto permeados por la virtualidad. Es así como se ha planteado una definición de educación virtual que se expresa en los siguientes términos:

Los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual se define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada. (Fernandez et al., 2011, p.1)

En este contexto, se establece una innovación educativa a partir de los avances tecnológicos de la informática y la comunicación, los cuales favorecen directamente los ambientes escolares desde una virtualidad que posibilita el acceso a la información mediante herramientas aplicadas de manera remota a través de la conexión a internet.

En consonancia con lo descrito, queda claro que los docentes están llamados a utilizar las herramientas digitales para integrarlas a las clases, ya que los niños y niñas de hoy, en su mayoría, son nativos digitales que han crecido bajo la influencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, lo cual les facilita la interacción y el manejo de entornos digitales. Desde esta perspectiva, los educadores deben ir más allá de sus conocimientos y habilidades de base pedagógica, capacitándose constantemente en el uso de herramientas

digitales para hacer que sus clases sean más creativas e innovadoras, de forma que capten la atención de sus estudiantes, tal como lo afirma Torres (2020) “las tecnologías digitales plantean la oportunidad de habilitar la innovación educativa con el fin de contribuir a la calidad en la educación, al desarrollo de competencias en los estudiantes y al cierre de brechas educativas”(p. 38). De esta manera, la virtualidad entró a formar parte de la vida y del quehacer educativo, sus formas de implementación no necesariamente han sido las más idóneas. Ello lo reflejan las dificultades experimentadas por los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro, para quienes las herramientas y estrategias tecnológicas se constituyeron inicialmente una problemática para el quehacer didáctico, pero se vieron en la obligación de usarlas para garantizar una educación desde casa, dada la situación sanitaria que ocasionó la pandemia Covid-19.

A raíz de lo enunciado, resulta de vital importancia analizar las prácticas pedagógicas y metodológicas impartidas por los docentes de primera infancia y de esta manera ver su alcance en la motivación por parte de sus estudiantes en los encuentros sincrónicos, ya que de estos depende el éxito al momento de alcanzar los logros propuestos en la ejecución de las actividades, partiendo de cada una de las dimensiones del desarrollo.

Lastimosamente, en el marco de los procesos de indagación de información sobre la manera en la que los educadores de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero se relacionan con los recursos tecnológicos para el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje, se evidencia la poca motivación de los docentes para aprender el uso de las nuevas tecnologías, aun cuando diversos estudios y experiencias demuestran que los estudiantes aprenden forma más significativa cuando se emplean este tipo de herramientas. A

ello se suma la poca formación que los maestros poseen acerca del mundo digital, dejando ver los vacíos en cuanto al tema de las nuevas plataformas o de las que ya se tienen en uso dentro de las clases virtuales o educación remota. Todas estas razones ponen de manifiesto la necesidad de profundizar en los hechos que se constituyen como dificultades para el quehacer didáctico en función del manejo de los recursos que proveen los entornos educativos digitales.

1.4 *Objetivos*

1.4.1 General.

Analizar las dificultades para la implementación de estrategias didácticas propias de la educación virtual con los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro.

1.4.2 Objetivos específicos.

Describir las experiencias pedagógicas mediadas por la virtualidad que implementan los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro durante el tiempo de pandemia.

Identificar las herramientas didácticas implementadas por los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro en los encuentros sincrónicos.

Determinar aspectos que se constituyen como oportunidades de mejora en el desarrollo de experiencias pedagógicas mediadas por herramientas didácticas virtuales en los encuentros sincrónicos realizados por los docentes.

Diseñar estrategias didácticas que posibiliten la implementación asertiva de herramientas digitales en las clases sincrónicas con los niños y niñas de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro.

Capítulo II. Sustento Teórico

2 Marco Referencial

2.1 Antecedentes

El presente trabajo de investigación está encaminado a realizar un análisis de las propuestas de intervención pedagógica desde la virtualidad implementadas por los docentes de primera infancia en el municipio de Rionegro. Con relación a este tema, diferentes autores han formulado iniciativas o estudios previos que se pueden rastrear en bases de datos o buscadores especializados en los que se alojan investigaciones de los ámbitos nacional e internacional que soportan teóricamente esta propuesta.

La globalización ha permitido que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), sean implementadas en ámbitos escolares, utilizando herramientas que favorecen el intercambio dialógico en diversos contextos de aprendizajes. Al respecto, los investigadores Jaqueline Mosquera y Camilo Hernán Rojas, en su trabajo de grado *Recursos educativos digitales para la primera infancia en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC*, publicado en Bogotá en el año 2015, mencionan que:

Pensar en la educación y no relacionarla hoy con la tecnología sería un error académico, no se puede pensar en educación sin contextualizarla y hoy el contexto es manejado por la globalización la cual esta referenciada por el conocimiento y la información los cuales están mediadas por la tecnología.

(Mosquera y Rojas, 2015, p.8)

Es importante anotar que el objetivo general del trabajo de Mosquera y Rojas (2015) se relaciona con plantear una reflexión crítica frente al uso de los recursos educativos digitales para la estructuración de ambientes de aprendizaje mediados por las TIC. La metodología que aplicaron fue un estudio cualitativo con diseño etnográfico, desde el cual se plantea como resultado que la tecnología ha transformado a la educación de hoy. En este sentido, los aportes que proporciona la investigación desarrollada por Mosquera y Rojas se articulan con los intereses del presente estudio, en tanto hacen mención de los avances tecnológicos como mediadores didácticos; además es importante resaltar que cuando se presentan dificultades para ingresar al aula de manera presencial, la virtualidad se convierte en un aliado para promover esos avances académicos que necesitan los niños y niñas desde sus hogares.

Por otra parte, vale la pena resaltar lo propuesto en la tesis de maestría *Educación en casa: una mirada pedagógica al desarrollo del pensamiento y el lenguaje en la primera infancia*, publicada por la investigadora Yuly Carolina Molina Gil, en El Carmen Viboral en el año 2018. En esta, la autora indica que los procesos educativos durante el tiempo de pandemia han tenido que replantearse, puesto que la mayoría de los docentes no estaban preparados para una educación virtual y en la primera infancia estos procesos pedagógicos se hicieron un poco más difícil, es así como los padres de familia tuvieron que iniciar un proceso de acompañamiento más completo y guiado por la escuela. En esta línea de consideraciones, Molina Gil (2018) manifiesta que:

Los niños no asisten a la escuela, continúan su proceso formativo desde la casa, con sus padres, y es aquí donde cobra sentido importancia de comprender cómo los padres que acompañan este desarrollo cognitivo potencian, a partir de las

prestezas y estrategias que usan en sus hogares o contextos similares, el desarrollo del pensamiento y del lenguaje en sus hijos, es decir qué estrategias utilizan para favorecerlos en este desarrollo. Pues, desde la escuela se vela y hay mayor posibilidad. (p.46)

El objetivo general de dicha investigación fue analizar cómo los padres de familia apoyan la educación en casa y qué roles asumen frente a esta. La metodología que usó fue el estudio de caso el cual dejó ver las experiencias de tres familias y de cómo la educación en casa debe ser una tarea de todos. Su investigación aporta a este trabajo de grado el cómo la familia ejerce un papel importante en la formación de los estudiantes y que si esta se realiza virtual debe ser más directa e intencionada; los padres de familia cumplen un papel fundamental en los procesos de formación que llevan a cabo los niños y niñas desde sus hogares, contribuyendo en la adquisición de cada uno de los contenidos programados desde las dimensiones del desarrollo cognitivo.

Por otro lado, las autoras Ana Milena Guevara Carretero y Lizeth Angélica Puerto Rincón en su investigación *Vivir y sentir: creación de material didáctico desde y para la labor de docentes en primera infancia*, publicada en el año 2020 en la ciudad de Bogotá, señala que los maestros se han visto en la obligación de buscar nuevas estrategias que posibiliten entornos de aprendizajes desde la virtualidad implementando herramientas innovadoras. Desde esta perspectiva expresan que:

Las herramientas tecnológicas pueden ser oportunas en la educación viéndolas desde un aspecto informativo, pudiendo acceder de forma ilimitada a diferentes temas, comparado con el uso de instrumentos que anteriormente eran un poco más limitados tales como libros o videos. En conclusión, gracias a la tecnología

(internet) tenemos grandes oportunidades de enriquecer nuestros conocimientos de forma libre y amplia. (Guevara Carretero y Puerto Rincón, 2020, p.24)

En consonancia con lo anterior, en la implementación de entornos digitales, la creación de material virtual es importante para la realización del ejercicio de enseñanza-aprendizaje. Por ello el objetivo general de la investigación de las autoras Guevara y Puerto (2020), es potenciar las dinámicas de enseñanza en el aula a partir de la creación de material didáctico desde la virtualidad; la metodología que utilizaron fue la investigación acción en donde llevaron a cabo entrevistas y laboratorios virtuales para la creación de materiales. Esta investigación es un aporte al presente trabajo de grado, puesto que los recursos didácticos que han sido empleados por los docentes a lo largo de la historia se han visto modificados a raíz de la mediación de entornos virtuales donde el maestro ejerce un papel de facilitador en los procesos de formación, por tanto, es indispensable evaluar las herramientas utilizadas para que permitan un adecuado cumplimiento de los logros establecidos desde la educación preescolar.

También es destacable la investigación *Creación de un objeto virtual de aprendizaje (O.V.A)*, planteado por Luz Ángela Hernández Rico y Jeimy Andrea Gamboa Figueroa, publicada en la ciudad de Bogotá en el año 2014, en la cual se resalta la importancia de la tecnología para la estructuración y dinamización de los contenidos curriculares de tal sentido las autoras afirman:

La inclusión de la tecnología en la primera infancia se ve desde la necesidad de incluirles en la realidad y el avance que ha tenido la educación con estas herramientas, resaltando la importancia de las mismas y comprendiendo que las necesidades educativas de los infantes son igual de importantes a las de los

adolescentes y adultos incluidos en el sistema de educación. (Hernández y Gamboa, 2014, p.17)

Como objetivo general en la investigación de Hernández Rico y Gamboa Figueroa (2014) se estableció desarrollar un proceso contextual, teórico y metodológico para la creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje en beneficio de los docentes de primera infancia. Su metodología fueron laboratorios digitales con herramientas para su elaboración y ejecución.

El aporte que deja la anterior investigación al presente estudio es la importancia de la educación virtual en todo el sistema de educación, ya que en muchas ocasiones tuvo mayor relevancia en entornos educativos de estudiantes de básica y media o educación superior, pero es necesario replantear esta concepción, puesto que desde la educación preescolar se pueden lograr entornos de aprendizajes virtuales mediados por las contribuciones de los docentes que imparten sus clases de manera remota rompiendo este paradigma y permitiendo que el maestro se capacite constantemente para innovar en sus prácticas pedagógicas.

Así mismo, cabe destacar lo expresado en la revista *Zona Próxima* con respecto a la utilidad de las TIC en el ámbito educativo. Esta es una publicación promovida por la Universidad del Norte de Barranquilla (2014), en la cual se señala que:

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) se han convertido en herramientas muy útiles en el ámbito educativo. Por ende, es importante que el docente como mediador y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, se capacite y tome como pilar de su trabajo paradigmas que permitan

la participación y el razonamiento lógico. (Colectivo Educación Infantil y TIC del Instituto de Estudios en Educación (IESE) de la Universidad del Norte, 2014, p.5)

El objetivo general de lo expuesto en dicha investigación es que el docente debe estar a la vanguardia de las nuevas estrategias de aprendizaje y las nuevas tecnologías no están lejos de esto. Se utilizó como metodología una observación directa de diferentes docentes en sus clases y de cómo utilizaban las herramientas tecnológicas de forma correcta. Los aprendizajes que deja para el presente estudio el trabajo del Colectivo Educación Infantil y TIC del Instituto de Estudios en Educación (IESE) se relacionan con el hecho de que la educación en la primera infancia debe estar mediada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en la medida en que apuntan a los nuevos desafíos tecnológicos que se dan a raíz de los avances y progresos que se han tenido con relación a estos elementos informáticos.

Es así como desde una mirada global se pueden citar los estudios realizados por Maribel Santos Miranda-Pinto y Antonio José Osorio en su artículo *TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial*, publicado en el año 2008, en Portugal. En este, los autores plasman que:

Como resultado de la cultura digital, en que los niños de nuestra sociedad son considerados nativos digitales y de que es necesario prepararlos para que sepan aprovechar las potencialidades de las TIC para su desarrollo, nos parece que esta formación y orientación debe hacer parte desde la primera infancia. (Santos y Osorio, 2008, p.3)

En el artículo de Santos y Osorio, se presenta como objetivo general proporcionar de forma adecuada una educación con los parámetros que en este momento de evolución en nuevas prácticas pedagógicas debe tener la educación, es por esto que en dicho artículo se extrae como aporte a esta investigación el hecho que los niños de hoy son considerados nativos digitales, ya que han tenido contacto con la virtualidad desde el instante de su nacimiento y esto se ha convertido en un entorno familiar en su día a día; esto se da gracias que los medios virtuales se ofrecen de una manera audiovisual, lo que provoca una mejor motivación para recibir sus clases virtuales.

Otra fuente a resaltar como antecedente del presente estudio es el trabajo de Moreno en su investigación *Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial*, publicada en Caracas (Venezuela) en el año 2006, En esta, el autor aporta que:

Las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes en la educación inicial pues es indudable la atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y video de los proyectos multimedia infantiles, a tal efecto, plantear el aspecto lúdico y usar las TIC. (Moreno, 2006, p.8)

Como objetivo general de su estudio, Moreno (2006) deja ver como la didáctica es fundamental para el aprendizaje en la primera infancia y que, si esta se realiza por medio de las TIC, será un aprendizaje más significativo y motivador. Lo que aporta dicho trabajo para esta investigación es un referente sobre como las nuevas tecnologías favorecen el aprendizaje no solo cognitivo en los niños y niñas sino también una interacción con nuevas experiencias

2.2 Marco Legal

A finales del año 2019, el mundo se dio cuenta de la existencia de una nueva enfermedad llamada Covid-19, causada por el coronavirus. El 11 de marzo de 2020, la Organización Mundial de la Salud de ahora en adelante OMS, debido al aumento de contagios declara Pandemia Mundial y estado de Emergencia para el mundo; todos los países tomaron esto con seriedad y Colombia toma la siguiente medida en temas de educación:

En primera instancia, el presidente de la república de Colombia declara el estado de emergencia en ejercicio de las atribuciones que le confieren el artículo 215 de la Constitución Política, en concordancia con la Ley 137 de 1994, y en desarrollo de lo previsto en el Decreto 637 del 6 de mayo de 2020, “por el cual se declara un Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica en todo el territorio nacional” (Presidencia de la república de Colombia, 2020, p.1). Lo anterior reafirma el estado de emergencia sanitaria en el país y promueve unas medidas que intentan prevenir el contagio por Coronavirus; así las cosas. Los escenarios educativos se vieron en la obligación de cerrar sus puertas e implementar estrategias pedagógicas y didácticas mediadas por las TIC.

Seguidamente, se hace una modificación al calendario escolar a partir de la emergencia sanitaria, lo cual está contemplado en el Decreto 660 del 13 de mayo 2020, en este “se dictan medidas relacionadas con el calendario académico para la prestación del servicio educativo, en el marco del Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica” (Ministerio de Educación Nacional, 2020, p.1). Lo anterior permite a los entes territoriales reprogramar el calendario académico bajo el concepto de estado de emergencia y disponen de nuevos tiempos para

contribuir con las indicaciones del Ministerio de Educación en cuanto a la cobertura de aprendizaje desde la modalidad virtual.

Por tanto, en virtud de las medidas adoptadas por el Ministerio de Educación Nacional, a través de la Circular 021 del 17 de marzo de 2020 se establecen las “Orientaciones para el desarrollo de procesos de planeación pedagógica y trabajo académico en casa como medida para la prevención de la propagación del Coronavirus (COVID-19)” (Ministerio de Educación Nacional, 2020, p.1). De esta manera, las instituciones educativas públicas y privadas adaptaron sus prácticas educativas para realizar su quehacer pedagógico mediante la estrategia de acompañamiento en casa.

Del mismo modo, se expide la Directiva 05 del 25 de marzo de 2020, en la cual se empieza a hablar de una flexibilización académica que favorezca a los estudiantes y que permita recibir sus clases con el apoyo del docente: “El Ministerio de Educación Nacional propone estrategias que se enmarcan en los procesos de flexibilización curricular del plan de estudios que será posible adelantar con la participación de todos los miembros de la comunidad educativa” (Ministerio de Educación Nacional, 2020, p.2). Además, en esta directiva se resalta la importancia de la familia o cuidador permanente en el acompañamiento de los procesos educativos en casa, convirtiendo al hogar en el nuevo escenario educativo donde se promueve el cuidado, la protección y la formación de los niños, niñas y adolescentes.

Por tanto, al ser una situación atípica, el Ministerio de Educación dio las directrices requeridas para afrontar las necesidades educativas desde el confinamiento por el COVID – 19, expresando la importancia de continuar con el calendario escolar sin que se viera afectada la prestación del servicio educativo. En tal sentido, se determinó: “Seguirá el calendario académico

con estrategias pedagógicas flexibles para ser desarrolladas en casa con el apoyo de recursos digitales y físicos que han puesto en disposición el Ministerio de Educación” (Ministerio de Educación Nacional, 2020, p.2). Es así como desde el Ministerio establecieron recursos didácticos y herramientas virtuales que se podían consultar para apoyar los espacios educativos mediados por las TIC y de esta manera se reorganizó el calendario académico en su distribución de semanas durante el año escolar. No obstante, se conservó el período mínimo de cuarenta (40) semanas de trabajo académico como lo señala el artículo 86 de la Ley 115 de 1994.

Se resalta la medida tomada por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en la que se prescribe en todo el territorio colombiano el no retorno a las aulas regulares debido a la emergencia de salud pública decretada por el gobierno. En esta medida, se brinda una educación en casa a los niños, niñas y adolescentes en modalidad virtual y guías físicas, por medio de diferentes medios de comunicación que permitan la conexión sincrónica.

Por otro lado, en la Circular No. 19 de 2020, emitida por el Ministerio de Educación Nacional, dirigida a los gobernadores, alcaldes, secretarios de educación de entidades territoriales certificadas en educación, rectores y directores rurales, se informa sobre las orientaciones relacionadas con la emergencia sanitaria provocada por el COVID – 19.

En conclusión, las medidas tomadas desde el Ministerio de Educación Nacional permitieron orientar la educación formal en entornos virtuales a raíz de la pandemia que se vivió y por la que se han tenido que modificar los diferentes espacios educativos mediados por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

2.3 Marco Teórico

Con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se tienen al alcance más recursos y medios para llevar a cabo la labor docente, pero si solo se utilizan para buscar actividades relacionadas con el trabajo en clase o poner un video que se encuentra en Internet, de esta manera se está privando del verdadero sentido de la tecnología de la información y la comunicación, crear ese lugar de encuentro en el que se puedan intercambiar experiencias, plantear dudas, aportar conocimientos y buscar un trabajo colaborativo sin tener la limitación que supone el estar en un momento y lugar determinado.

A propósito de estas consideraciones, se plantean como categorías de análisis del presente trabajo investigativo las siguientes:

2.3.1 Entorno Virtual de Aprendizaje.

Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios en los que se promueven los aprendizajes con las metodologías de enseñanza influenciadas por las herramientas tecnológicas y el internet, permiten el aprendizaje autónomo y la investigación en un momento en el que los estudiantes tienen un gran apogeo en la manipulación de aparatos tecnológicos como celulares, computadores, tablet entre otros. Por tanto, la educación debe avanzar y migrar hacia la utilización de estos dispositivos, con el fin de captar la mayor atención de sus educandos; es esta línea de consideraciones, Arias (2017) plantea que las instituciones deben contar con buenos espacios y dotados de estas herramientas para favorecer entornos virtuales de aprendizaje.

El autor señala como necesario que “los centros tengan la infraestructura y los recursos adecuados. Desde un amplio acceso a Internet, una configuración interna de red con recursos compartidos hasta una dotación de dispositivos informáticos adecuados para todos” (Arranz, 2017, p.54). De igual manera expresa que la formación docente en el uso de estos recursos virtuales, favorecen los procesos de enseñanza – aprendizaje al estar capacitados en el uso de nuevas herramientas y utilización de plataformas educativas o aplicaciones que permiten ir evolucionando la forma como se conoce la educación.

Desde esta perspectiva, se habla de la importancia de que toda la comunidad educativa se involucre en su proceso asumiendo el rol que cada actor debe cumplir en el proceso formativo; es así como se menciona el papel fundamental de la capacitación docente.

Por su parte, la familia debe estar acompañando desde casa para dar continuidad desde casa al trabajo académico de sus hijos, convirtiéndose en un soporte esencial para la escuela, en la medida que complementa y enriquece las acciones pedagógicas que se estructuran para el trabajo con los educandos; por último, el estudiante debe estar enfocado en establecer unos buenos hábitos de estudio que favorezcan su aprendizaje.

En síntesis, para que se pueda hablar de entornos virtuales de aprendizaje, es indispensable contar con todos los recursos digitales necesarios para el proceso de enseñanza - aprendizaje y adicional a esto, asegurar el compromiso de cada uno de los actores que intervienen para que se logren avances significativos en la educación actual

2.3.2 La virtualidad un medio distinto.

La educación como proceso formativo en cada uno de los ciclos de la vida, ha permitido reconocer los diferentes escenarios que posibilitan los aprendizajes permitiendo experimentar nuevas formas de aprender. En la actualidad, los avances tecnológicos se convierten en una herramienta de transformación educativa en la medida que los procesos académicos han migrado hacia una implementación de modelos virtuales, así lo plantea Sangrá (2001), en los siguientes términos:

Al igual que en la presencialidad existe la convivencia entre orientaciones y didácticas diversas, siempre que éstas actúen de forma coherente con las finalidades educativas y con los fines de la educación, de la misma forma sucede en la virtualidad. El aprendizaje en ambientes virtuales es el resultado de un proceso, tal y como valoraremos desde la perspectiva humanista, en el que el alumno construye su aprendizaje. (Sangrá, 2001, p.117)

De esta manera, es relevante señalar que el fin de la educación se basa en formar niños y niñas desde una mirada integral que favorezca sus procesos educativos al tiempo que se relaciona con la formación del ser. Estos procesos a los que se hace referencia se pueden llevar a cabo desde los diferentes escenarios educativos, ya sea de forma virtual o presencial.

Además, el aprendizaje que se espera por parte de los estudiantes tiene una importancia alta en su autonomía y autogestión del conocimiento, en la cual los procesos educativos de investigación favorecen en gran medida la adquisición de saberes y el desarrollo de competencias. La virtualidad ha permeado estos avances, brindando la oportunidad de ampliar

los procesos de indagación en cada uno de los campos de formación; los docentes también cumplen un papel fundamental en este entorno educativo, ya que son ellos los encargados de motivar y proponer nuevas formas de aprender de esta manera.

En la actualidad es una realidad que los procesos de enseñanza-aprendizaje van cambiando su contexto docente dado el crecimiento de las redes y el desarrollo de los entornos virtuales que han propiciado la creación de un espacio continuo en el que alumnado y profesorado se encuentran y trabajan con los recursos de aprendizaje. La clave de la eficacia de estos entornos estará en no asociar de forma simplista el ambiente virtual como un entorno de aprendizaje, sino en crear un andamiaje diseñado por el profesorado que guía y ayuda al alumnado a caminar hacia las metas deseadas posibilitando creatividad en ambas direcciones. (Salmerón et al.,2010, p.7)

Por ende, los docentes son los guías en los procesos de formación virtuales, por medio de la motivación constante reflejada en las actividades y estrategias didácticas empleadas para su quehacer en las conexiones sincrónicas. La creación de un entorno adecuado para el aprendizaje no es algo netamente de la presencialidad, sino también desde la virtualidad; la motivación y la creación de un ambiente cómodo y en especial creativo, fomenta y posibilita un verdadero aprendizaje, es por esto que la creación de espacios virtuales que llamen la atención propicia nuevas alternativas de enseñanza para los estudiantes. así lo afirman los investigadores Silva y Romero (2014), al mencionar que los entornos virtuales de aprendizaje permiten realizar un cambio pedagógico:

Para que un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) favorezca el cambio pedagógico, se requiere que se base en metodologías de enseñanza en red centradas en el estudiante, favorecer cambios de roles en docentes y estudiantes, el uso del potencial de las TIC especialmente el de la Web 2.0 como espacios para la construcción colectiva, compartir y distribuir conocimiento. El uso de los EVA ofrece la posibilidad de diseñar escenarios formativos que disminuyan la brecha entre la formación formal e informal, insertando la educación en el mundo digital que el estudiante vive fuera del aula. (p.20)

Por tanto, se resalta la importancia de fortalecer los procesos de comprensión y comunicación en la mayoría de los estudiantes, dada la importancia de saber transmitir conocimientos en un ambiente virtual, asunto que ayudará enormemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación, ya que en estos entornos virtuales el maestro debe reinventarse constantemente para mantener la concentración y motivación de sus estudiantes.

En síntesis, los ambientes virtuales de aprendizaje se han convertido en una estrategia que permite acercar el conocimiento sin importar que sea de una manera digital. El maestro debe favorecer esos procesos autónomos de aprendizaje en los que el estudiante adquiera las herramientas necesarias para la investigación y la adquisición de nuevos conocimientos; estos escenarios virtuales posibilitan nuevas prácticas pedagógicas en las que los docentes transforman su rol de enseñar por medio de herramientas virtuales y dispositivos tecnológicos.

2.3.3 Educar en la virtualidad, el reto del maestro del siglo XXI.

La educación del siglo XXI ha evolucionado de forma vertiginosa en el marco de las nuevas tecnologías, es así como la educación virtual juega un papel importante dentro y fuera del aula, debido a esta constante evolución tecnológica los docentes profesionales y en formación deben estar a la vanguardia de este proceso de crecimiento en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, de esta manera la cualificación docente debe estar encaminada a estas necesidades en la medida en que la mayoría de los maestros son migrantes digitales atendiendo una población infantil nativa digital.

Por lo tanto, los avances que se han presentado desde las escuelas han sido mínimos con relación con los avances tecnológicos en los últimos años, estos han permeado de manera significativa en los procesos educativos permitiendo establecer herramientas digitales empleadas al interior del aula de clase y desde sus hogares, esto es ampliado en la investigación realizada por Gros y Silva cuando mencionan que:

El principal problema de los profesores de la generación digital es que la sociedad actual ha cambiado de forma muy rápida y el profesorado se encuentra con una situación complicada: se han producido muy pocos cambios en cuanto a la estructura y la gestión de la escuela mientras que la sociedad ha cambiado de forma rápida, los niños actuales necesitan otro tipo de formación. (Gros y Silva , 2005, p.2)

Lo anterior, deja claro que los maestros se han formado en su saber específico o pedagógico el cual le permite cumplir con las habilidades propias para atender un grupo de

alumnos en una clase, pero también hace referencia en la importancia de la cualificación en la implementación de las nuevas tecnologías, las cuales pueden ser empleadas en sus estrategias didácticas para aportar a su quehacer educativos dentro o fuera del aula de clase.

La pedagogía entendida como la ciencia de la educación, posibilita la reflexión constante de las prácticas educativas, con el fin de transformar la educación a raíz de las necesidades sociales que se encuentran en el entorno; de este modo, con la globalización causada por el uso de los medios de comunicación y herramientas tecnológicas que se han tenido en los últimos tiempos, se han gestado grandes cambios, los cuales deben ser empleados por los docentes en sus clases, como lo señala Alfonso Gutiérrez Martín en su investigación *Las TIC en la formación del maestro*, en el cual señala que:

Los cambios sociales que implican cambios educativos lo hacen por partida doble: - como consecuencia directa y - como mejora necesaria. En el primer caso los cambios en educación nos vienen dados por la evolución social. Los cambios que planteamos como mejora necesaria, en cambio, parten de la reflexión y de la investigación educativa, y con ellos se intenta que la educación siga siendo una adecuada preparación para la vida en la sociedad cambiante. (Gutiérrez, 2010, p.6)

En efecto, la educación es un fenómeno cambiante que se debe ajustar a las sociedades que constantemente se transforman, pero los maestros continúan arraigados a sus procesos tradicionales de enseñar enmarcados a la utilización de la tiza y tablero, pero no se dan la oportunidad o no quieren capacitarse para el empleo de estas nuevas herramientas para impartir

en sus metodologías de clase, para complementar este apartado se retoma lo planteado por Edel Navarro en su investigación relacionada con los entornos virtuales, allí manifiesta que:

La tecnología tiene diversos retos que cumplir en la educación, sus alcances no serán posibles sin comprender que la fórmula no se localiza en el cambio sino en la evolución de las formas de concebir, planear, implementar y evaluar las acciones educativas en el contexto social, ya que no sólo es suficiente contar con recursos tecnológicos de punta, es necesario formar usuarios y consumidores de tecnología. (Navarro, 2010, p.8)

De esta manera, se establece que una de las dificultades que se presentan a la hora de emplear las herramientas tecnológicas en el ambiente escolar es la falta de formación en el uso de las aplicaciones por parte de docentes y estudiantes, por ende, el docente debe planear sus clases partiendo del conocimiento que tengan sus estudiantes debido a que se puede contar con los recursos necesarios, pero se desconoce la forma de utilizarlos para los procesos de aprendizaje.

El paradigma de la educación en la virtualidad debe ser enfrentado en primera instancia por el docente, ya que es este el llamado a investigar nuevas metodologías tecnológicas para su implementación y de este modo innovar en sus clases sincrónicas, de esta manera el alumno se verá más motivado en la participación de las mismas llegando al punto de poder alternar esa educación que se impartía desde la presencialidad hacia una educación remota a distancia.

Por otro lado, es de resaltar que la educación remota requiere de una cumulo de situaciones que favorezcan este proceso de aprendizaje y los cuales no están centrados únicamente en el

docente, sino que también entran en contexto la conectividad, las herramientas y las aplicaciones utilizadas para el intercambio de información esto es mencionado por María del Carmen Llorente en su proceso investigativo en torno a la formación docente en espacios virtuales:

Para que el profesorado utilice e integre las TIC'S, deben darse como mínimo cuatro grandes condiciones: que tengan facilidad de acceso a las mismas, que tengan una diversidad de contenidos digitalizados de calidad puestos a disposición para su fácil incorporación, que estén capacitados para su utilización e incorporación, y que las estructuras organizativas de los centros favorezcan su utilización. (Llorente, 2008, p.122)

En resumen, el desafío del maestro en el siglo XXI está orientado básicamente hacia la implementación de las nuevas tecnologías en los procesos formativos, la falta de motivación para la cualificación en estos aspectos ha generado una brecha que no ha permitido la articulación de metodologías tecnológicas en la educación, por otro lado es relevante mencionar que aunque se presenten todos recursos o herramientas virtuales es la didáctica del docente la que hace motivar a los estudiantes en las conexiones sincrónicas de educación en casa.

2.3.4 Los pros y los contras de la educación virtual.

Son muchos los beneficios que se pueden enumerar a la hora de hablar de la educación virtual, ya que ha permitido acercar a la formación sin necesidad de salir de la casa, promoviendo las metodologías de aprendizajes basadas en la estrategia de *Home School* (educación en casa), entre otras, pero al mismo tiempo se debe establecer que no todas las personas están en la capacidad de iniciar un proceso de formación virtual ya que, no se cuenta los recursos mínimos

para su ejecución, lo cual ha generado una discusión educativa en torno a los beneficios o dificultades presentes en la educación virtual.

En este momento, se relacionarán los aportes significativos que se presentan a favor de los procesos educativos virtuales y que por tanto ayudan a fortalecer los vínculos educativos desde una perspectiva pedagógica desde una conexión en la virtualidad, en primera instancia se resalta la implementación de diferentes estrategias utilizadas para apoyar las explicaciones del docentes, las cuales se pueden dar en diferentes formatos multimodal, auditivo, visual, entre otros, generando una mejor comprensión del tema a desarrollar:

Hoy en día, el educador debe ejercer con mayor frecuencia un papel de orientador o guía del aprendizaje. Con apoyo de las nuevas tecnologías puede trabajar más fácilmente de modo individual o en pequeños grupos con sus alumnos en tareas de "razonamiento" y "búsqueda". De este modo, se reduce el tiempo dedicado a actividades docentes de "explicación" e "introducción" y aumenta el utilizado para tutorizar a los alumnos. (Berrocoso, 2002, p.7)

El uso de las nuevas tecnologías de la comunicación en ambientes escolares se puede considerar como una estrategia didáctica a implementar en las clases por parte de los docentes generando espacios motivadores y fortaleciendo los procesos de aprendizaje en los niños y niñas; otro de los beneficios que se pueden resaltar que no hay una última palabra propiamente dicha en lo referente a estas prácticas sincrónicas, por el contrario la cualificación, investigación y constante capacitan ayudan a tener una mejor apropiación de estas estrategias a implementar:

La virtualización, entonces, ha cambiado la realidad, que pasó de lo actual a lo virtual. Se trata de una esencia múltiple, compleja, conflictiva y fluctuante. Un lugar donde el espacio y el tiempo se dividieron, donde lo público y lo privado están entrelazados en un constante ir y venir. Por todo ello, debemos tener muy clara que no todo está dicho en materia de lo virtual, todavía hay que estudiar más este fenómeno y su aplicación en aulas si queremos enseñar a nuestros alumnos no a memorizar, sino a analizar, a interrelacionar, a reconocer los elementos del mundo que nos rodea. (Acosta Cordova et al., 2011, p.19)

De lo anterior se puede afirmar que la virtualidad no es solo una estrategia de aprendizaje desde una educación privada, sino que también ha migrado a escenarios públicos donde la educación trata de seguir los avances tecnológicos en la medida de su accesibilidad, estas son solo alguna de las más comunes, pero desde esta metodología se resaltan otros aspectos fundamentales como son la investigación, la autonomía, reflexión y análisis de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes en sus ambientes *on line*.

Por otro lado, se encuentra la otra cara de la moneda, la cual busca visibilizar los aspectos a mejorar de la educación virtual y por ende se dificulta la participación de todos en los encuentros programados ya sea por falta de herramientas tecnológicas, escaso acceso a internet o falta de acompañamiento por parte de sus padres o un adulto acompañante:

La relación entre las TIC y la mejora de las prácticas educativas dista de ser lineal o sencilla. Las TIC abren, sin duda, por sus propias características, nuevas posibilidades de innovación y mejora de los procesos formales de enseñanza y aprendizaje, pero la mera incorporación de herramientas tecnológicas a las

prácticas educativas no garantiza en modo alguno que esa mejora se produzca realmente. (Onrubia, 2005, p.13)

Es así como se puede definir que las TIC sin un debido dominio, se convierten en el docente en solo una herramienta y no en una metodología pedagógica de aprendizaje, por ende, es importante resaltar que la falta de conocimiento digital por parte de los docentes hace que la virtualidad no sea un medio efectivo en los procesos de enseñanza, debido a que el profesorado no se motiva a llevarlas a sus prácticas pedagógicas y solo se convierten en una herramienta sin un uso constante en el aula de clase.

La desmotivación encontrada en los docentes con relación a las estrategias virtuales en las aulas clase se ve reflejada de manera directa en como los estudiantes se motivan en sus escenarios de clase virtual, los maestros que no sienten agrado por emplear estas estrategias se encuentran con estudiantes que no disfrutan esos encuentros y por tanto los resultados en el aprendizaje no van a ser significativos:

El rechazo de los estudiantes a la virtualidad muchas veces es un reflejo del propio rechazo de los docentes a la incorporación de esa modalidad, generando situaciones de conflicto. En ese rechazo hay factores contextuales, debidos a la manera como ha sido abordada la virtualidad y factores personales, por la manera como enfrentan los cambios de modalidad (Rojas de Gudiño y Páez, 2014, p.6)

Como se dijo antes, algunas formas de actuar de los estudiantes son el reflejo de una manera de proceder de los docentes, es por tanto que si un maestro muestra desmotivación por realizar sus clases de manera virtual esto desencadenara en su alumno una reacción igual. Los

escenarios presenciales fortalecen otro tipo de vínculos desde la interacción social que no permite la virtualidad, ya que este espacio genera una sensación de lo irreal en el sentido propio de la convivencia escolar que es muy diferente a la que se encuentra de manera física:

En computación, el término virtual significa “que no es real”. En general distingue algo que es meramente conceptual de algo que es físicamente real, y se puede usar en una amplia variedad de situaciones. Los laboratorios virtuales han sido definidos como una simulación en computadora de una amplia variedad de situaciones, desde prácticas manipulables hasta visitas guiadas, en un ambiente interactivo que quienes aprenden pueden usar fuera del campus universitario y sin ayuda de personal docente. (Monge Najera y Mendez Estrada, 2007, p.93)

Es así como se puede concluir que, la educación virtual es muy escenario pedagógico muy amplio, en donde la generación nativa digital que se observa en el siglo XXI, es perceptiva a la motivación y creación de espacios digitales diferentes a los que siempre han vivido, por esto es tan importante que el docente de hoy este actualizado con las metodologías y estrategias pedagógicas digitales, puesto que el estudiante de hoy, no solo domina las tecnologías sino que se da cuenta de cómo el docente las utiliza en sus procesos enseñanza.

Para finalizar, es importante mencionar que la pantalla de un computador nunca reemplazara la parte social y comunicativa de un docente dentro de la presencialidad, ya que es muy importante dentro de la primera infancia procesos no solo de comunicación sino también la socialización, estos son aspectos que nunca serán reemplazados por un docente virtual, es así como por medio de este proyecto de investigación se pretende entender y comprender las dificultades y aciertos de una educación virtual en medio de un confinamiento obligatorio.

Capítulo III. Metodología

3 Diseño Metodológico

3.1 Enfoque y Tipo de Investigación

La presente investigación se orienta desde el enfoque cualitativo, dado que implica el análisis de fenómenos sociales relacionados con problemáticas que inciden en los procesos pedagógicos que se desarrollan con la primera infancia, particularmente en lo que concierne a la utilización de entornos virtuales para las acciones de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Acerca de la investigación cualitativa, se puede agregar que busca describir formalmente las cualidades de un fenómeno, en este caso, un asunto pedagógico centrado en la forma como los docentes de primera infancia del municipio de Rionegro han utilizado las herramientas virtuales para sus clases en línea con los estudiantes, donde el maestro investigador recolecta, administra e interpreta de manera sensible los datos, para acercarse a las causas de las problemáticas y establecer cambios en los procesos para obtener consecuencias efectivas. De esta manera se entiende que “la investigación cualitativa emerge en el campo de las ciencias de la educación como una opción metodológica válida para el abordaje de los problemas socio-educativos” (Colmenares y Piñero, 2008, p.99)

Es importante precisar que el enfoque cualitativo no pretende probar conclusiones ni medir procesos, el objetivo fundamental es describir lo que ocurre en el medio, entender los fenómenos sociales, por eso es común que las hipótesis surjan en el mismo transcurso de la investigación. Con respecto a las características del enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo supone reflexionar sobre su posicionamiento epistemológico, axiológico y político. En lo epistemológico está la cuestión del estudio del conocimiento y su producción debe ser problematizado desde el saber acerca del saber, el cómo se piensa está pensando o se dice estar pensando la realidad. (Daza, 2018, p.99)

En consonancia con estas afirmaciones, queda claro que en la investigación cualitativa se indaga en los lugares donde las personas realizan sus actividades cotidianas, razón por la cual el presente estudio abarca la recolección de información en escenarios que involucran a los principales actores educativos, en este caso docentes, estudiantes y padres de familia, quienes hacen parte de los entornos de enseñanza-aprendizaje y pueden generar informaciones relevantes sobre dificultades dentro de la educación virtual.

En el marco de este enfoque cualitativo, se establece como método para la recolección de información el diseño de investigación acción, en la medida en que el estudio implica la participación de diferentes actores educativos que aporten elementos de interés sobre la problemática objeto de análisis, teniendo en cuenta que esta se ubica en una época coyuntural de la sociedad y la educación, en tanto se ha visto la necesidad de implementar la educación virtual ante una emergencia de salud a nivel mundial. De acuerdo con las contribuciones de Colmenares y Piñero (2008), la investigación acción

Fue configurándose fundamentalmente como una metodología para el estudio de la realidad social, de hecho, su creador Kurt Lewin, la describía como una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social y con el fin de que ambos respondieran a los problemas sociales. (p.104)

Es por lo anterior que cuando se habla de investigación acción, se hace referencia a una interacción social por su necesidad de abordar temas relacionados con las comunidades y cómo el investigador hace parte activa en cada uno de los momentos relacionados con el proceso a investigar, buscando de esta manera dar respuesta mediante hipótesis a diferentes preguntas o problemas que fundamentan la investigación.

3.2 Población y Muestra (Contexto y Sujetos)

La Institución Educativa Consejo Municipal El Porvenir, es un establecimiento de carácter oficial del municipio de Rionegro ubicado en el barrio El Porvenir que ofrece atención educativa en los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media, en dos sedes: en la sede Eduardo Uribe Botero se atiende la primaria y en la sede Liceo Consejo El Porvenir se encuentran los grados de básica secundaria y media académica. Para esta investigación se focalizaron los 6 grupos de preescolar; los niños y niñas que los conforman se atienden en los horarios de 7:00 am a 1:00 pm, el 65% de los estudiantes son niñas, mientras que el 35% restante son niños. Sus edades oscilan entre los 5 y los 6 años edad; es de resaltar que los niveles de preescolar se encontraban en educación virtual a raíz de la pandemia en un horario diferente al presencial en donde la clase virtual, este era de 8:00 am a 11:00 am, con un receso de media hora para el descanso. Cabe mencionar que los docentes vía WhatsApp enviaban los materiales a utilizar y los temas que se veían en estos momentos de conexión.

Por medio de una observación a una de estas conexiones se pudo evidenciar la falta de manejo de la plataforma por parte de una de las docentes y, en particular, sus dificultades para implementar estrategias pedagógicas acordes con el nivel de preescolar. Teniendo en cuenta

estos aspectos, se determinó que la muestra para la presente investigación serían las 6 docentes del grado transición de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero, cuya formación es la de Licenciadas en Educación Preescolar y por las circunstancias asociadas a la pandemia se vieron en la obligación de trabajar en entornos virtuales mediante la utilización de diferentes herramientas y recursos tecnológicos disponibles en aplicativos o páginas de internet con orientación educativa. También se consideran como sujetos importantes para la recolección de datos 6 niños y sus respectivas familias.

3.3 *Técnicas e Instrumentos*

Las técnicas de recolección de información aplicadas para dar cumplimiento a los objetivos de investigación fueron la encuesta, entrevista, grupos focal y la observación. Estos procedimientos se realizaron con 6 docentes de primera infancia, 6 estudiantes y 6 familias de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro. Todas estas personas autorizaron su participación en el estudio mediante los formatos de consentimiento informado que se presentan en los anexos 1 y 2 de este documento. A continuación, se especifican las características, utilidades y forma de aplicación de cada una de las técnicas de recolección de información indicadas.

3.3.1 Encuesta.

La encuesta permite dar respuesta a uno de los objetivos de investigación que se relaciona con hecho de indagar las experiencias pedagógicas en la virtualidad implementadas por los docentes de preescolar de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero. La encuesta permite la

recolección de datos de forma más sistematizada y de manera directa con los sujetos participantes de la investigación, en este caso, los maestros de primera infancia. Las preguntas que se plantearon en el cuestionario utilizado como instrumento de recolección de información fueron del tipo selección múltiple con única respuesta. Este se diseñó en un formulario de google forms que se envió a cada uno de las docentes para recopilar datos de sus estrategias pedagógicas virtuales empleadas en sus encuentros sincrónicos. “La encuesta es un método sistemático para la recopilación de información de [una muestra de] los entes, con el fin de construir descriptores cuantitativos de los atributos de la población general de la cual los entes son miembros” (Jansen, 2012, p.45).

En consonancia con lo anterior, queda claro que la encuesta ayuda a recolectar la información y contribuye a la investigación de fenómenos sociales, ayudándose de la participación de las personas que intervienen de una manera directa e indirecta en el fenómeno a trabajar, además es una técnica de sistematización de la información con resultados verídicos basados en las respuestas obtenidas luego de su aplicación. (Ver anexo # 3 Encuesta)

3.3.2 Entrevista.

La entrevista como técnica de recolección de información aporta datos más detallados acerca de las percepciones que tienen los sujetos sobre la problemática de estudio y posibilita un acercamiento más intencionado a las particularidades del fenómeno que se investiga. “La entrevista es una técnica cualitativa que permite recoger una gran cantidad de información de una manera más cercana y directa entre investigador y sujeto de investigación” (Fernández, 2000, p.4)

Debido a la contingencia de Emergencia nacional, por la pandemia mundial del virus Covid-19, la entrevista se realizó de forma virtual, por medio de 6 preguntas abiertas. Para tener una mayor interacción con los docentes, estudiantes y padres de familia se posibilitó la exposición de experiencias y sentires frente a lo vivido en las clases virtuales. (Ver anexo # 4 Entrevista)

3.3.3 Grupo focal.

Para este proceso de investigación se consideró útil realizar un grupo focal en el cual se permitió la interacción de las 6 docentes de primera infancia de la institución educativa Eduardo Uribe Botero, quienes aportaron sus ideas con relación a las actividades desarrolladas desde la virtualidad y cómo las implementaron para la ejecución de los trabajos académicos con los niños y niñas desde la modalidad de educación en casa asistida por tecnologías

Los grupos focales requieren de procesos de interacción, discusión y elaboración de unos acuerdos dentro del grupo acerca de unas temáticas que son propuestas por el investigador. Por lo tanto, el punto característico que distingue a los grupos focales es la participación dirigida y consciente y unas conclusiones producto de la interacción y elaboración de unos acuerdos entre los participantes. (Aigner, 2002, p.2)

Para el desarrollo de este grupo focal se citó a las docentes a un encuentro sincrónico por la plataforma Zoom, en la cual la investigadora adoptó el rol de moderadora dando la oportunidad a cada uno de los participantes para exponer sus ideas con relación a la didáctica implementada en las actividades virtuales. (Ver anexo # 5 Grupo focal)

3.3.4 Observación.

Esta técnica de recolección de información se utilizó con la finalidad de contrastar los datos obtenidos a partir de la aplicación de la encuesta, la entrevista y el grupo focal, de tal manera que se pudiera determinar aspectos de coincidencia o de contradicción entre las informaciones.

La observación participante es un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva. (Rekalde et al., 2014, p.207)

El procedimiento de observación se efectuó de manera espontánea en dos de los encuentros sincrónicos virtuales realizados por las docentes para participantes del estudio. No se aplicó un instrumento estructurado de observación, pero sí se tomaron registros por escritos de algunos aspectos de interés relacionados con los objetivos de investigación.

3.4 Procedimientos

Para la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de información se desarrolló la siguiente ruta: aplicación de una encuesta e implementación de un grupo focal y una entrevista con las docentes de transición de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero, programando encuentros virtuales por la plataforma Zoom. Dichos encuentros se efectuaron de forma grupal o individual, según la necesidad del procedimiento o del instrumento de

recolección de información aplicado. Es importante recordar que la encuesta se elaboró en google forms, a modo de un cuestionario, para ser diligenciado por las maestras. Estas técnicas e instrumentos buscaban conocer las metodologías y didácticas empleadas en los encuentros virtuales y su aplicación con las diferentes herramientas tecnológicas.

En el caso de las familias seleccionadas para el estudio, se elaboró un cuestionario aparte con el cual se pretendía captar sus percepciones sobre las dinámicas estrategias y situaciones que caracterizaron los acompañamientos pedagógicos virtuales.

En lo concerniente a la observación, se ejecutaron ejercicios no estructurados de registro de información en algunos de los encuentros sincrónicos realizados por las docentes para darle continuidad a los procesos académicos de las niñas y los niños a su cargo. La finalidad de estas acciones de observación era comparar lo obtenido con las otras técnicas e instrumentos de recolección de datos, con miras al establecimiento de coincidencias o diferencias.

Los resultados obtenidos, permitieron dar respuesta a los interrogantes planteados al inicio de la investigación, orientados desde los objetivos específicos, los cuales apuntan a realizar un análisis de las estrategias didácticas y las dificultades frente a estas en el ámbito de la virtualidad para los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero en los encuentros sincrónicos con sus estudiantes.

Capítulo IV. Resultados

4 Análisis de Resultados

Tomando como base los objetivos específicos de la investigación planteada en este documento, a continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de las diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información, aplicados a lo largo del estudio. En tal sentido, se propone un conjunto de categorías de análisis asociadas a los objetos centrales de cada propósito de la investigación.

4.1 Experiencias pedagógicas mediadas por la virtualidad

A partir de los datos recolectados con una de las preguntas del grupo focal efectuado con los docentes, en la cual se hizo énfasis en las estrategias virtuales más usadas de los encuentros sincrónicos, se extraen como informaciones relevantes las siguientes: Para los docentes abordados son esenciales acciones como procesos vivenciales promoviendo la interacción mediante Jamboard (respuesta maestra 1), juegos interactivos (respuesta maestra 2 y 4), La retroalimentación constante (respuesta de la maestra 3), A través de títeres, caracterización de personajes, videos educativos (respuesta de la maestra 5), Los juegos online para aprender y evaluar (respuesta 6), las anteriores respuestas arrojan la forma como los docentes implementaron estrategias dentro de sus momentos sincrónicos durante las clases, es así como se logra evidenciar que los docentes coinciden en utilizar herramientas de manejo aplicativo para sus estudiantes.

El proceso de enseñanza comienza adaptando los medios tecnológicos a las necesidades de la disciplina, del docente y de los alumnos. La virtualización de materiales educativos implica la atención a los principales criterios de calidad que garanticen una accesibilidad idónea a los materiales, la economía cognitiva y la adquisición de conocimientos. (Casal, 2015, p.4)

Frente a lo encontrado es posible afirmar que los docentes manifiestan una mayor preferencia por las actividades que impliquen la interacción con las herramientas tecnológicas que favorezcan espacios educativos de calidad con la implementación de estrategias innovadoras que busquen captar la atención de sus estudiantes favoreciendo la adquisición de aprendizajes significativos.

4.2 Herramientas didácticas en encuentros sincrónicos

De acuerdo con las respuestas dadas por los docentes en la encuesta y entrevista realizadas y enfocadas hacia la utilización de las herramientas de los maestros en sus encuentros sincrónicos se pudo conocer la siguiente información: Para la comunicación con los docentes la utilización de una herramienta de comunicación con sus estudiantes fue: las seis maestras contestaron que la aplicación que más utilizaron fue WhatsApp, es así como se logra evidenciar que los docentes interactuaron con sus estudiantes, solo por medio de una aplicación de fácil acceso para todos y la cual ya todos sabían manejar, dentro de la misma encuesta se pudo dar como resultado la importancia en los docentes de conocer plataformas de conexión instantáneas y sus funciones, se logra obtener como resultado que las 6 maestras utilizan la plataforma Meet, la plataforma Zoom y la plataforma Teams, dejando ver así, como las docentes se muestran

versátiles en la implementación de las plataformas más conocidas para sus encuentros sincrónicos con sus estudiantes. Continuando con este análisis se encuentra en la encuesta las respuestas de las docentes frente a los procesos de evaluación en los entornos pedagógicos virtuales se logra evidenciar que 4 maestras emplean Kahoot, y 2 utilizan Quizziz. Lo anterior permite definir que la herramienta de Kahoot es la más empleada para evaluar los procesos pedagógicos de los estudiantes en la virtualidad. Luego se puede analizar cómo los docentes llegaron a la creación de contenidos digitales para sus clases virtuales, por medio del uso no solo de herramientas sino también de objetos interactivos, se logra identificar que YouTube y Educaplay con las más utilizadas, luego le siguen Powtoon y Genially.

Las herramientas virtuales para el aprendizaje son sistemas informáticos que permiten la comunicación y participación de todos los interesados sin importar el momento o el lugar donde se encuentren. Estas herramientas son importantes porque ayudan a superar barreras clásicas del aprendizaje relacionadas con el aspecto social, el aspecto emocional, así como la disponibilidad de tiempo y espacio. (Rosillo, 2015, p.4)

Lo anterior da muestra de la diversidad de herramientas que los maestros tienen a su alcance en la implementación de estrategias en entornos virtuales, algunas de ellas en sus inicios fueron creadas para fortalecer los procesos de comunicación, pero en esta nueva forma de reinventar la educación se convirtieron en aliados importantes para los procesos de formación mediante el envío de archivos, videos audios entre otros, que posibilitaron medir los avances en sus aprendizajes.

4.3 Oportunidades de mejora en el desarrollo de experiencias pedagógicas virtuales

La utilización de diferentes plataformas digitales y de comunicación logran entre lazar a las personas de formas conscientes, logrando así diferentes formas de dar los conocimientos e informaciones importantes dentro de un entorno virtual, dentro de este objetivo se pudo encontrar como los docentes forman parte principal del eje de la transformación por medio de las respuestas dadas por ellas mismas de cómo llevar unas propuestas al aula virtual, es así como en una de las respuestas de la entrevista las maestras dejan ver como oportunidades de mejora lo siguiente: Tengo buen dominio con las plataformas digitales, no obstante es necesario capacitarse para así adquirir y brindar mejores recursos a los estudiantes (respuesta maestra 1), Buen dominio (respuesta maestra 2), Término medio, exploró constantemente buscando mejorar los procesos (respuesta maestra 3), Siempre estar atentos a los niños que están conectados logrando interés en ellos para disponerse en la clase (respuesta maestra 4), Muy poca, me falta formación (respuesta maestra 5), El dominio es bajo ya que no estoy muy capacitada para manejarlas correctamente (respuesta maestra 6).

Los primeros usos de estas tecnologías fueron para replicar las prácticas presenciales tradicionales, es decir, modelos basados en la transmisión de conocimiento. Sin embargo, al ir ampliándose el uso de estos recursos tecnológicos y las experiencias que incorporarán nuevos enfoques metodológicos, se ha ido contando con una mayor variedad de uso de la Web en educación. (Silva y Romero, 2013, p.4)

Es por tanto que el uso de las herramientas virtuales que se emplean para la educación mediadas por las TIC, son una estrategia que muchos de los docentes desconocen y se convierten una oportunidad de mejora, la cual se puede afianzar mediante la capacitación constante para convertir una debilidad en cuanto al poco dominio de estas aplicaciones transformándola en una fortaleza en el aula.

Por último, es importante mencionar que a los estudiantes no se les aplicó ninguna técnica o herramienta de recolección de información, ya que esta se hizo mediante la interacción en la propuesta de intervención, llevando a cabo algunas actividades que permitieron un acercamiento por medio de plataformas virtuales, las cuales favorecieron la integración, socialización y disfrute de los niños y niñas. De esta manera se logró hacer una observación intencionada que permitió dar cuenta del uso y manejo de las aplicaciones por parte de los estudiantes y sus acompañantes desde el hogar.

Tabla 1

Respuestas del grupo focal

| Participante | ¿Cómo Se Sintió En El Manejo De Las Opciones De La Plataforma Google Meet Dentro De Sus Clases Virtuales? | ¿Cuál Es La Estrategia Pedagógica Virtual Que Más Le Ha Dado Resultado En Sus Procesos De Enseñanza Aprendizaje Dentro De La Virtualidad? | Como Docentes, ¿Cómo Se Han Sentido Frente Al Reto De Educar En La Virtualidad Desde La Primera Infancia? | ¿Considera Como Docente Que La Virtualidad Es Una Estrategia Pedagógica, En Donde Se Ven Procesos De Enseñanza Aprendizaje Propios Par Los Ciclos Vitales En El Futuro Educativo De Colombia? | ¿Qué Opina De Las Plataformas Virtuales Que Los Docentes Utilizan Para Dar Sus Clases Virtuales Son Acordes A Sus Objetivos De Enseñanza? |
|------------------|---|---|---|---|---|
| MAESTRA 1 | Es una herramienta de fácil manejo, por otra parte no establece límite en el tiempo de conexión | Procesos vivenciales promoviendo la interacción mediante <i>jamboard</i> | Considero que es una herramienta que debe ser potenciada ya que ofrece una variedad de herramientas y recursos que pueden facilitar los procesos de aprendizaje, considerando que cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje diferente | Si, ya que estamos en constantes cambios y no se debe desconocer los medios tecnológicos llegaron para quedarse y debe ser aprovechados de la mejor manera | Hay herramientas excelentes, aunque considero que debe haber mayor capacitación a docentes en esta área |
| MAESTRA 2 | Muy bien | Juegos Interactivos | En el inicio difícil la adaptación, pero ya todos disfrutamos y aprendemos de cada momento | No | Algunas, depende también del uso que se le da |
| MAESTRA 3 | Muy tranquila | La retroalimentación constante | Es un reto que nos llevó a reinventarnos y a creer más en nosotros | Si, aunque no se puede desconocer que el contacto <i>face to face</i> es fundamental para el | Por lo general |

control de emociones y el
proceso de socialización

| | | | | | |
|------------------|--|--|--|--|--|
| MAESTRA 4 | Muy bien | A través de títeres, personajes, videos educativos | En ocasiones es tedioso por qué los niños no están todo el tiempo dispuestos a estar conectados, pero se logró muchos objetivos desde el aprendizaje | Si | Si |
| MAESTRA 5 | En algunas ocasiones un poco perdida en el manejo de las plataformas | Los juegos interactivos | Con muchos vacíos | Si, por que permite vincular otros espacios de aprendizaje | Sí, pero se debe dar más formación y capacitación |
| MAESTRA 6 | Satisfecha ya que son de gran ayuda | Los juegos online para aprender y evaluar | Un poco desmotivada o frustrada, falta más capacitación o formación en cuanto a la educación virtual | Si | Algunas, además depende del avance o desarrollo del niño no todos tienen el mismo acceso a estas plataformas |

Tabla 1. En esta tabla se registran las respuestas de las docentes a las preguntas del grupo focal.

En el grupo focal se pudo reunir a los docentes de primera infancia de la institución educativa Eduardo Uribe botero para abordar los temas de la virtualidad, de los cuales se pueden analizar los temas tales como:

La educación virtual si es importante para llevar procesos educativos en donde el aprendizaje es oportuno para la realización de un trabajo educativo es por lo que se puede entrar hacer actividades virtuales motivadoras y en especial con conocimiento.

Juegos interactivos son parte fundamental en el aprendizaje y lo que motiva a los estudiantes aprender.

Retroalimentación es importante realizar una evaluación y así poder darnos cuenta de los aprendizajes obtenidos.

Capacitación constante en el uso de herramientas a los docentes, estudiantes y padres de familia.

Tabla 2

Matriz resultados de las entrevistas a maestras

| ¿Cómo considera usted que es su dominio de las plataformas virtuales y la forma de utilizarlas en la educación inicial? | ¿Qué actividades innovadoras ha empleado usted para apoyar el proceso de enseñanza desde la virtualidad? | ¿Cómo evalúa los procesos de formación desde las diferentes dimensiones del desarrollo partiendo de las conexiones virtuales? | ¿Qué elementos virtuales considera que faltan para la realización de un buen ejercicio docente en los elementos virtuales en su institución educativa? |
|--|---|--|---|
|--|---|--|---|

| | | | | |
|----------------------------|--|--|---|---|
| MAESTRA 1 | Tengo buen dominio con las plataformas digitales, no obstante, es necesario capacitarse para así adquirir y brindar mejores recursos a los estudiantes | Jamboard, <i>educaplay</i> | Se debe considerar la disposición, interacción e interés por parte de los docentes para así crear experiencias participativas de gran diversidad, interés para los estudiantes entonces es allí donde se procede a la evaluar las dimensiones | Mayor capacitación en cuanto a recursos por parte de los docentes para así crear experiencias educativas de gran interés para los estudiantes |
| MAESTRA 2 | Buena | Ruleta, concéntrese, trivias, ahorcadito, entre otras | Algunas dimensiones son más difíciles que otras, en tanto que se necesita del apoyo de los padres y su veracidad, en la I formación solicitada. | Un video beam |
| MAESTRA 3 | Término exploró constantemente buscando mejorar los procesos | medio, La creación de contenido interactivo, postulación youtubers, vídeos, enlaces | de Creo que es bueno, aunque no se puede desconocer que la a presencialidad los permite profundizar más y la vivencia enseña inmensamente | El tiempo para la preparación de estos vídeos o del material |
| MAESTRA 4 | Siempre estar atentos a los niños que están conectados logrando interés en ellos disponerse en la clase | Usar el tablero e ir explicando a través de dibujos, usar fichas acordes a la edad y necesidad | A través de la observación y formato escrito | Programas que sean y duales como juegos |
| MAESTRA 5 | Muy poca, me falta formación | Ninguna | Regular, los niños saben más que nosotros | Que el colegio pague una |

| | | | | |
|----------------|---|---|--|--|
| | | | | plataforma virtual institucional |
| MAESTRA | El dominio es bajo ya que no estoy muy capacitada para manejarlas correctamente | Actividades como literarios donde estudiantes y sus padres tienen acceso a diverso contenido de aprendizaje de diferentes áreas | Mediante rincones web en los que los padres tienen acceso a diverso contenido de aprendizaje de diferentes áreas | Empezando por los aparatos tecnológicos y la cobertura de internet ya que en el contexto rural que me encuentro no hay este tipo de herramientas y las familias son de muy bajos recursos económicos para obtenerlos |

Tabla 2. En esta tabla se registra las respuestas a las entrevistas aplicadas con las maestras.

La mayoría indican que tienen buen dominio de la plataforma virtual, pero insisten en que se debe tener mayor capacitación.

Conocen variedad e herramientas virtuales para la implementación de actividades y evaluación del proceso.

Que la institución compre un paquete para el trabajo virtual, así sería más cómodo y fácil las conexiones virtuales.

Tabla 3

Matriz respuestas a la encuesta con padres de familia

| | ¿De Qué Forma Evidencio Usted Como Padre De Familia, El Aprendizaje De Su Hijo En La Educación Virtual? | ¿Cree Usted Que Los Recursos Tecnológicos Favorecen La Adquisición De Aprendizajes, En Entornos Virtuales | ¿Considera Usted Que Tuvo Un Acompañamiento Oportuno En Las Clases Virtuales Dadas Por El Colegio De Su Hijo? | ¿Qué Oportunidades De Mejora Plantearía Usted Para El Aprendizaje De Su Hijo En Un Entorno Virtual? |
|----------------|---|---|---|--|
| Padre 1 | El aprendizaje fue un proceso que se construyó desde la autonomía del estudiante, la participación de la familia, y la evaluación oral. | Sí, desde que sean observadas, puesto que mejoran, las dinámicas de formación de los estudiantes y les ofrece mayor apoyo a los docentes para el desarrollo y seguimiento académico de los alumnos a cargo. | Sí, en la institución, los maestros constantemente realizaban experiencias transversalizadas para el mejor acompañamiento, se realizaban escuelas de padres, con el fin de que todos utilizarán las herramientas tecnológicas necesarias para las clases. | Plataformas con mejores accesos |
| Padre 2 | Fue algo positivo, mi hijo se concentraba en las clases y disfrutaba usar el computador para ello, además aprendió bastante | Si | Si | Que los docentes puedan tener más recursos |
| Padre 3 | Fue divertido, porque, yo era la que acomodaba las actividades a las capacidades de mi hija | Si | No | Utilizar otras estrategias tecnológicas a parte de las que se utilizaron en la pandemia, como kahoot |
| Padre 4 | Los profes mandaban las tareas al grupo de WhatsApp y por | Algunas veces, se nos dificultaba por no hay internet y no | No | Capacitación a los padres de cómo ayudar desde la |

| | | | | |
|--|--------------|---------------------|------|-------------------------------|
| medio de las clases virtuales observan | sabíamos las | cómo entrar al link | cómo | casa y a manejar el classroom |
|--|--------------|---------------------|------|-------------------------------|

Tabla 3. En esta tabla se registran las respuestas de los padres de familia a la encuesta que se aplicó durante el proceso de recolección de información.

Se realizó una encuesta con los padres de familia, donde se pudo analizar como resultado la poca interacción que se tuvo con la docente denotando en los estudiantes y padres de familia la falta de comunicación y espacial la perdida de algunos momentos pedagógicos por la mala conexión y la falta de conocimiento, por parte de la docente.

Durante las encuestas se logró evidenciar en las respuestas la forma como algunos docentes por medio de aplicaciones digitales dejaron algunas tareas que los padres de familia y los pequeños no lograron hacer por su falta de conocimiento en su manejo. La respuesta más común fue: *no supe subir el dibujo al tal classroom*; situaciones como esta incrementaron la falta en el cumplimiento de tareas y evaluaciones en la etapa de pandemia.

Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

Las estrategias pedagógicas utilizadas en la educación virtual nunca pueden ser a conveniencia de un interés particular del maestro; por el contrario, se requiere de rigurosidad para definir una situación que está generando una problemática dentro de las clases y es ahí donde el maestro debe realizar propuestas de intervención focalizadas en las necesidades e intereses de los estudiantes con miras a introducir mejoras en los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, con actividades llamativas, lúdicas y didácticas que involucren a todos sus estudiantes.

En cuanto al objetivo general de este proyecto investigativo, puede decirse que se cumplió, debido a que se lograron identificar con cierto grado de detalle las dificultades para la implementación de estrategias didácticas propias de la educación virtual con los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro. Entre las dificultades identificadas, se destacan la poca disposición de los docentes por aprender o implementar las herramientas TIC en sus clases virtuales, la tendencia a sostener metodologías tradicionales en el desarrollo de sesiones virtuales; por ejemplo, dictar una clase de tablero y marcador ante la cámara, el escaso conocimiento de las familias respecto al manejo de los dispositivos tecnológicos y las pocas posibilidades de acceso a los elementos requeridos para la conexión.

Por otro lado, se pudo conocer por parte de las maestras de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro, como fue su experiencia

pedagógica mediada por la virtualidad en tiempos de pandemia, la mayoría de los casos manifestaron no tener las herramientas necesarias ni el manejo de aplicaciones para el trabajo remoto, pero con algunas capacitaciones orientadas por la Secretaría de Educación y el manejo del WhatsApp como herramienta de comunicación y envío de material educativo para acompañar sus clases y poder orientar sus conexiones con todos sus alumnos.

Del mismo modo, se pudieron conocer las herramientas más utilizadas por parte de los docentes para impartir sus clases en los encuentros sincrónicos, para ello se establece que la aplicación empleada para los encuentros y seguimiento de tareas fue Google con sus aplicaciones Classroom y Meet, además se hizo acompañamiento mediante conversaciones y asesoría por la red social WhatsApp y en algunos casos juegos interactivos para amenizar las clases.

Por último, se pretende establecer unas oportunidades de mejora entorno a las experiencias pedagógicas mediadas por las por la virtualidad, donde se puede destacar la falta de conocimiento por parte de los docentes para llevar a cabo actividades sincrónicas y asincrónicas para la primera infancia, además se evidenció la poca o nula experiencia por parte de las familias o cuidadores para acompañar el proceso educativo desde casa, por lo cual los docentes a la par que se capacitaban debían transmitir esos saberes a los padres de familia para que estos pudieran acompañar a sus hijos en los encuentros sincrónicos.

Es de resaltar que la virtualidad en los entornos educativos se convierte en una estrategia que facilita la movilización de conocimientos, donde el educando con las orientaciones dadas por el educador puede acceder a una gran cantidad de información que facilita su proceso de aprendizaje, por tanto las nuevas tecnologías de la información y la comunicación deben ser un aliado de las escuelas en un mundo globalizado como en el que se está viviendo actualmente y

así transformar la educación en todos los ciclos escolares mediadas por las TIC, pasando del tablero a las pantallas.

5.2 Recomendaciones

Como aprendizajes obtenidos de la ejecución de este trabajo de investigación, se destacan las siguientes recomendaciones: Es necesario proponer y explorar estrategias que favorezca la armonía de los niños con su entorno virtual de aprendizaje dejando claro la importancia del manejo de las herramientas digitales por los maestros durante una clase virtual, las actividades colaborativas variadas que involucran a la familia y la escuela, por medio de unas instrucciones claras para el manejo de aplicaciones por parte de los maestros hace que trabajen conjuntamente en beneficio de los mismos, Es importante crear estrategias que acerquen a las familias al centro educativo para favorecer el ambiente escolar, ya que es de suma importancia la relación de familia y escuela para el desarrollo integral de los estudiantes en especial en entornos de aprendizaje basados en las nuevas tecnologías, por esto es primordial sensibilizar a los padres la necesidad de acompañar a sus hijos no solo en la vida académica, sino un acompañamiento integral en sus vidas.

Es de gran relevancia recomendarle a los docentes la capacitación constante en las nuevas tendencias en formación pedagógica, dejando así que la cualificación juegue un papel importante sobre todo en el manejo de las TIC, puesto que son base fundamental para las nuevas prácticas pedagógicas que se pretende orientar hacia las nuevas generaciones.

Para finalizar, se debe reconocer que los niños y niñas actuales son nativos digitales y por ende la educación debe estar orientada a esos aprendizajes y así contextualizarse cada vez más con los avances que el medio y los avances requieren para los nuevos profesionales del futuro.

Capítulo VI Propuesta de Intervención

6 Las plataformas digitales educativas como estrategia para una educación virtual dinámica en la primera infancia

6.1 Descripción de la propuesta

Esta propuesta de intervención se llevó a cabo, por medio de plataformas digitales educativas tales como google meet, Teams y Zoom, encaminadas hacia el aprendizaje y dominio de los docentes de las principales herramientas digitales para la enseñanza de distintos temas, las actividades estuvieron encaminadas a la realización de ejercicios interactivos, los cuales llevaron a los docentes no solo a una verdadera manipulación sino también a un ejercicio de socialización de las herramientas digitales.

Es importante resaltar que los espacios y tiempos fueron establecidos por medio de diferentes plataformas digitales y se convirtieron en espacios de encuentro con los diferentes actores de la investigación realizada. Es así como se hace la claridad que las docentes de la Institución Educativa Concejo Municipal El Porvenir Sede Eduardo Uribe Botero, obtuvieron una serie de actividades por medio de plataformas para orientar las clases virtuales y en especial crear estrategias para dar a conocer sus conocimientos a los estudiantes de tal forma que les posibilitaran alcanzar un mejor aprendizaje dentro de la metodología virtual o educación remota.

Esta propuesta se ejecutó con una periodicidad de dos sesiones por semana, logrando abarcar cinco encuentros virtuales, en los cuales se desarrollaron juegos interactivos relacionados con las temáticas que se veían en sus clases reforzando así el aprendizaje de conceptos y habilidades mediante el uso de herramientas digitales que llamaban la atención de los estudiantes

y a la vez servían como referentes para las maestras. Durante la ejecución de las sesiones de intervención se utilizaron recursos como la ruleta digital, Power Point, Class Dojo, entre otros

6.2 Justificación

Esta propuesta de intervención sirvió para que las docentes aprendieran a llevar a cabo actividades virtuales con sentido y pertinencia en los entornos digitales, es decir, una interacción eficaz y, en especial, un aprendizaje significativo para los estudiantes de primera infancia. Fue evidente en tiempos de pandemia la deficiencia educativa en los dos últimos años, debido al poco conocimiento por parte de los docentes de plataformas digitales educativas, particularmente, las relacionadas con estrategias digitales para la enseñanza de contenidos.

La propuesta de intervención estuvo enfocada en estrategias pedagógicas que posibilitaran a las docentes de primera infancia la realización de actividades dinámicas que implicaran el uso de herramientas y ambientes de aprendizaje virtuales. Cabe resaltar que de cada una de las docentes participantes en la intervención se esperaba motivación e interés para implementar acciones creativas e innovadoras que les permitieran generar aprendizajes significativos para sus estudiantes y transformaciones en sus prácticas pedagógicas.

Las actividades se realizaron tanto con docentes como con algunos estudiantes, dentro del campo de acción de la virtualidad, con el fin de realizar un acompañamiento a los estudiantes y así observar de forma directa cómo aprenden en función de lo que las docentes van aplicando a partir de las estrategias metodológicas digitales. Es de resaltar que las diferentes plataformas y actividades han sido estudiadas y practicadas previamente por la estudiante investigadora de este proyecto han permitido desarrollar nuevos conocimientos y permitir a los docentes y tener clases

más dinámicas y con resultados positivos en la medida que las TIC mejoran las experiencias de aprendizaje al ser usadas adecuadamente.

Desligar la educación del uso de las TIC es algo que no debe permitirse; la verdadera importancia no radica en la utilización de estas tecnologías, medios u herramientas en el aula, sino en la intención formativa y el manejo didáctico que se les dé. (Hernández y Muñoz, 2012, como se citó en Recursos educativos digitales para la educación infantil, 2014, p.4)

6.3 Objetivos

6.3.1 *Objetivo General*

Plantear actividades didácticas a través de plataformas digitales para que las docentes de la Institución Educativa Concejo Municipal El Porvenir Sede Eduardo Uribe Botero, apliquen nuevas herramientas de enseñanza en los encuentros sincrónicos con los niños y niñas de primera infancia.

6.3.2 *Objetivos Específicos*

Sensibilizar a los docentes de la Institución Educativa Concejo Municipal El Porvenir Sede Eduardo Uribe Botero, para el aprendizaje y adecuado uso de herramientas digitales encaminadas a los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Capacitar a los docentes de la Institución Educativa Concejo Municipal El Porvenir Sede Eduardo Uribe Botero, sobre las nuevas tecnologías aplicadas en entornos educativos virtuales.

Ejecutar actividades didácticas mediadas por plataformas digitales que contribuyan a la generación de aprendizajes significativos en los niños y las niñas de primera infancia.

Socializar avances en la ejecución de actividades didácticas mediadas por TIC, creadas por las docentes de la Institución Educativa Concejo Municipal El Porvenir Sede Eduardo Uribe Botero.

6.4 Marco teórico

En la actualidad, la educación está concebida no solo en los procesos de enseñanza aprendizaje como comúnmente se ha relacionado a través de la historia donde un sujeto transmite sus conocimientos a un grupo de personas que desean conocer más sobre un tema, sino que la implementación de estrategias y metodologías implementadas en este proceso juegan un papel fundamental para que el sujeto adquiriera los aprendizajes significativos esperados, para ello las herramientas tecnológicas de la comunicación, donde los videos, tutoriales y material multimedia aparecen como aliados en los procesos formativos. Un hecho que ilustra esta realidad es

Trabajo con materiales multimedia interactivos: esta modalidad consiste en el trabajo autónomo con materiales multimedia interactivos. Algunos ejemplos son: los tutoriales, ejercicios y actividades prácticas, cuyo objetivo es la ejercitación del pensamiento crítico o del pensamiento creativo mediante métodos de análisis, ejercitación, solución de problemas o experimentación. (Delgado Fernández y Solano González, 2009, p.6)

En tal sentido queda claro que los materiales multimedia fomentan el trabajo autónomo de los estudiantes, permitiendo que estos consulten sus contenidos en el lugar y momento más indicados para su aprendizaje, fortaleciendo de esta manera la flexibilidad en la educación. De esta manera, surge un concepto conocido como EVA (Entornos Virtual de Aprendizaje), en estos entornos las plataformas virtuales son de gran significación, en la medida en que son las herramientas empleadas para la conexión, comunicación y evaluación del aprendizaje virtual, es por eso que estas plataformas virtuales

Distribuyen contenidos en diversos formatos como texto, sonido, video, hipertexto e hipermedia, permiten revisar evaluaciones en línea, realizar control y seguimiento de tareas o actividades en fin propicia las herramientas tecnológicas para el desarrollo del enfoque pedagógico seleccionado; entre las más cotizadas por su funcionalidad actualmente están: Moodle, Teams, Chamilo, Edmodo, Evolcampus, Canvas LMS, E-doceo y muchos otros sistemas de gestiones de aprendizaje LMS, su elección obedece al modelo didáctico y factores económicos e institucionales. (Chong Baque y Marcillo-García, 2020, p.64)

Las plataformas virtuales empleadas para el aprendizaje son de gran variedad como las anteriormente mencionadas, aunque las utilizadas por la estudiante investigadora fueron Google Meet, Zoom, Google Classroom, Quizziz, Teams, WhatsApp y correo electrónico, ya que son de mejor comprensión por parte de las familias para la implementación de las actividades académicas virtuales. Por otro lado, es de vital importancia realizar un feedback en los procesos de aprendizaje para que los estudiantes tengan la posibilidad de conocer sus aciertos y desaciertos en su quehacer educativo, esta retroalimentación puede ser constante y

el maestro puede escoger la mejor forma de hacerlo ya sea de manera individual o grupal, al respecto se menciona que la retroalimentación:

La retroalimentación frecuente es muy importante en los cursos virtuales. En un ambiente virtual muchas claves contextuales de la comunicación presencial están ausentes. Los alumnos necesitan observaciones sobre sus tareas, su participación en discusiones, y su progreso general. Esta retroalimentación debe ser personalizada y referida al trabajo individual del alumno, aunque la retroalimentación dirigida a toda la clase es también beneficiosa. (Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES), 2002, p.60)

En síntesis, el proceso de intervención en la educación virtual debe partir de la necesidad de los estudiantes y el diagnóstico oportuno para conocer la accesibilidad de éstos a los recursos tecnológicos para llevar a cabo sus clases de manera *on line*, además el docente debe buscar las aplicaciones que favorezcan la innovación pedagógica en sus conexiones fomentando la participación, comunicación, investigación y el disfrute en todo momento.

6.5 Metodología

Para la implementación del plan de acción se propone realizar una intervención que comprende cuatro momentos o fases, estas son sensibilización, capacitación, ejecución y proyección de las actividades a ejecutar con los diferentes entes de la comunidad educativa como son los docentes, niños y niñas y padres de familia que acompañan el proceso de aprendizaje desde sus hogares en este caso de manera virtual con actividades lúdicas e innovadoras.

- **Sensibilización:** se pretenden dar a conocer los lineamientos básicos para la ejecución de las sesiones de intervención relacionadas con el trabajo educativo en entornos virtuales.
- **Capacitación:** el propósito es realizar talleres de formación a las docentes de la institución educativa frente al uso e implementación de las herramientas virtuales como complemento a las actividades escolares y que faciliten el acercamiento del conocimiento mediante el uso de aparatos tecnológicos enfocados a la enseñanza.
- **Ejecución:** realizar encuentros virtuales con los estudiantes y sus familias en los cuales se busca demostrar que las prácticas educativas transversalizadas por las nuevas tecnologías de la comunicación, sirven como puente y pretexto para que los procesos de enseñanza aprendizaje se den de una forma dinámica, efectiva y enriquecedora.
- **Proyección:** realizar un encuentro con la comunidad educativa para dar a conocer los resultados de la intervención pedagógica planteada.

6.6 Plan de acción

Tabla 4

Matriz de actividades

| Título del proyecto: | La virtualidad frente al reto de educar en la primera infancia. | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|
| No. | Nombre de la actividad | Breve descripción de la actividad | Objetivo de la actividad | Estrategia (Metodología) |
| 1 | La Ruleta digital | La docente recibirá una capacitación de cómo descargar de la aplicación la ruleta de internet descargarla y así colocarla por Teams y jugar con los estudiantes hacer las acciones que pide la ruleta | Implementar nuevas estrategias para motivar a los niños | Por medio de la tecnología, lo niños se motivaran (Teams) |

| | | | | |
|---|---------------------|---|---|---|
| 2 | Juegos Interactivos | Se le mostrara a los pequeños un juego llamado el ahorcadito, así los pequeños iniciaran su proceso de lecto escritura por medio del juego interactivo | Motivar a los pequeños para su iniciación de la escritura y lectura | La interacción por medio de la tecnología(zoom) |
| 3 | Tablero mágico | Los docentes tendrán una capacitación por parte de la estudiante investigadora de cómo se utiliza la herramienta Jamboard | Capacitar a los docentes en la utilización de nuevas herramientas digitales | La implementación de ejercicios básicos con la nueva aplicación(meet) |
| 4 | Somos artistas | Se les mostrará a los niños un programa que se llama mentimeter allí los pequeños podrán realizar obras de arte (pintar) de forma digital | Expresar emociones por medio del arte | Uso de nuevas herramientas para expresar sentimientos (meet) |
| 5 | Concéntrese | Los niños y niñas jugaran al concéntrese previamente se les mostrará a los docentes como realizar en Power Paint un concéntrese por medio de transiciones | Jugar con los pequeños a encontrar silabas | La implementación de programas ya antes conocidos en la tecnología |
| 6 | Había una vez | El docente con previa capacitación realizará en programa Canva un cuento y se lo leerá y mostrará a los pequeños | Aprender a comprender textos | Lectura de cuentos es muy importante para el proceso lecto-escritor |
| 7 | Trabajo en equipo | Por medio de la plataforma meet los pequeños aprenderán a realizar salas de trabajo allí deberán entre los integrantes hacer una canción y mostrarla a los compañeros | Trabajar en equipo, y escuchar a los compañeros | La utilización de plataforma para el trabajo colaborativo |

| | | | | |
|---|----------------|--|--|--|
| 8 | Leo y aprendo | Se les mostrará a los pequeños y docentes la aplicación Wix allí podrán realizar un blog con actividades | Crear un blog para motivar la escritura en los estudiantes | Por medio de la utilización de nuevas herramientas se creara una página de actividades |
| 9 | Mis amigos | Cada niño o niña ante la cámara nos contará un poco sobre él y su familia | Humaniza las clases virtuales | Por medio de la aplicación zoom se mostrará la forma de crear una cartelera digital |
| 10 | El blog alegre | Los estudiantes mostrarán a sus padres de familia el blog creado y sus funciones | Proyectar lo aprendido en las clases virtuales | Llevar acabo lo aprendido por medio dela tecnología |
| Proyección: se realizará un encuentro con la comunidad educativa para dar a conocer los resultados de la intervención pedagógica planteada. | | | | |

Tabla 4. En esta tabla se registran las actividades pedagógicas virtuales realizadas por la estudiante investigadora en las intervenciones.

6.7 Informe de cada actividad

A continuación, se da relación mediante una matriz al informe de cada actividad la cual se relaciona con el número de la actividad, desarrollo y evaluación con la finalidad de brindar un panorama general frente al desarrollo de las actividades, teniendo presente las dinámicas que se llevan a cabo y la incidencia de cada una de estas sobre la población seleccionada en la medida que se busca fortalecer los procesos de enseñanza.

Tabla 5

Matriz desarrollo de actividades propuesta de intervención

| Actividad | Desarrollo | Actividad |
|---------------------|--|---|
| La Ruleta digital | Se les explico a las docentes como abrir en línea la ruleta digital, luego cada niño y niñas se conectó con su padre de familia o cuidador, seguido de esto se inició el juego de la ruleta en la cual consistió en colocar a rodarla y así cada pequeño debió realizar la acción que esta les solicitaba como por ejemplo hacer una mueca o cantar una canción. | Los estudiantes se vieron muy emocionados y motivados por esta actividad innovadora, algunas de las docentes se les dificultó la realización de la actividad digital por dificultades en su conexión. |
| Juegos interactivos | Se dio inicio de la actividad por medio de la conexión de las docentes, estudiantes, padres de familia o cuidadores, de forma virtual; allí los pequeños interactuaron por medio del juego “el ahorcadito” se dio las instrucciones y por medio de la búsqueda de las vocales faltantes en las palabras de acuerdo a la imagen debían hacer el ejercicio. | Los estudiantes se mostraron motivados por el ejercicio de la utilización del mouse para el ejercicio, algunos padres de familia y cuidadores se les dificultó porque no tenían el mouse y estaban conectados desde el celular. |
| Tablero mágico | Se dio inicio a esta intervención por medio de un ejercicio de estiramiento por medio de la canción “yo soy elástico” allí los niños y niñas debían hacer los ejercicios que nos solicitaba la letra delante de la cámara, como por ejemplo quedarnos quietos o mover cierta parte del cuerpo, a continuación, se les mostro la herramienta digital Jamboard, la cual consiste en un tablero en línea en donde cada pequeño podía expresar por medio de un dibujo palabras lo que quisiera | Los estudiantes se observaron motivados por la realización de actividades de tipo dibujo o creación, algunos alcanzaron a realizar el dibujo por cuestiones de mala conexión. |
| Somos artistas | Se les mostro a los pequeños la como abrir la aplicación desde el pc o celular la aplicación mentimeter, allí se les explico las herramientas de esta aplicación y como se podía pintar con los dedos dibujos ya establecidos o realizados por ellos mismos, es importante resaltar como los padres de familia y las docentes se motivaron por aprender | Los padres de familia, las docentes y estudiantes se observaron con mucha disponibilidad para la conexión y el aprender el manejo de la aplicación, el único inconveniente que se pudo detectar en el momento fue la mala conexión y lo |

lento del internet en algunos casos.

Tabla 5. En esta tabla se registran las actividades pedagógicas virtuales desarrolladas por la estudiante investigadora en las intervenciones.

6.8 Conclusiones

Se logró evidenciar que los niños y niñas se mostraron receptivos y motivados (as) por realizar las actividades planteadas. En ocasiones, se presentaban dificultades para el manejo de la plataforma, pero las familias que acompañaba el proceso estaba dispuesta a colaborar en todo momento, las maestras de la institución educativa propusieron algunas actividades que se llevaron a cabo.

Referencias

- Acosta, L. M., Cervantes, R., y Bustos, E. (2011). *La Educación Virtual en los inicios del siglo XXI*. Sociedad Cooperativa de Producción.
- Aignerren, M. (2002). La técnica de recolección de información mediante grupos focales. *Centro de Estudios de Opinión*, (6), 1-32.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1611/1264>
- Arranz, F. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria. campus publico María Sambrano Segovia* [Tesis de Pregrado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24225/TFG-B.977.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Berrocoso, J. (2002). Formación del profesorado para el uso educativo de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(2). 10-28.
- Chong, P. y Marcillo-García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Ciencias de la educación*, 6(3), 56 - 77.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1274>
- Colmenares M. y Piñero, M. (2008). La investigación acción una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(97), 96-114. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

Daza, W. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*, 3(16), 93-110.

<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/123/110>

Delgado, M. y Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 6.

<https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>

Edel-Navarro, R. (2010). Entornos virtuales de aprendizaje. La contribución de "lo virtual" en la educación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44),7-15.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012513002>

Fernández, M. (2004). La entrevista cualitativa como técnica de la evaluación de la docencia universitaria. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*, 10(1), 23-29.

<https://www.redalyc.org/pdf/916/91610102.pdf>

Fernández, R., Server, P. y Cepero, E. (2011). El aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. *OEI-Revista Iberoamericana de Educación*, 36(1), <http://www.ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/2554/1416>

Gil, Y. (2018). *Educación en casa: una mirada pedagógica al desarrollo del pensamiento y el lenguaje en la primera infancia* [Tesis de Maestría, Universidad de Antioquia].

Repositorio Universidad de Antioquia.

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/9183/1/MolinaGilCarolina_2018_EducacionCasaPedagogicaPensamiento.pdf

Gros, B. y Silva, J. (2005). La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje. *Iberoamericana de Educación* 36(1). <https://bit.ly/3XIhnHI>

Guevara, A. y Puerto, L. (2020). “Vivir y sentir” creación de material didáctico desde y para la labor de docentes en primera infancia [Tesis de especialización, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio Universidad Francisco José de Caldas. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/25506/GuevaraCarreteroAnaMilena2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gutiérrez, A., Palacios, A. y Torrego, L. (2010). La formación de los futuros maestros y la integración de las TIC en la educación: anatomía de un desencuentro. *Revista de educación*, 352. <https://bit.ly/3AXsiDK>

Hernández, L. y Gamboa, J. (2014). Creación de un objeto virtual de aprendizaje (O.V.A), para el docente de primera infancia que le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del hogar infantil Rafael García Herreros. [Trabajo de grado, Corporación universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional Uniminuto. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/2924>

Instituto Colombiano Para El Fomento De La Educación Superior (Icfes). (2002). La Enseñanza Virtual En La Educación Superior.

Jansen, H. (2012). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas*, 4, 39-72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4531575>

Llorente, M. (2008). Aspectos fundamentales de la formación del profesorado en TIC. Pixel-Bit.

Revista de Medios y Educación, (31),121-130.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36803109>

Monge, J. y Méndez, V. (2007). Ventajas y desventajas de usar laboratorios virtuales en

educación a distancia. *Redalyc*, 31. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44031106.pdf>

Moreno, M. (2006). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. *Universidad*

Rafael Belloso Chacín, 1(1). 1-11. <file:///D:/Users/Elizabeth/Downloads/Dialnet->

<LasTicYElDesarrolloDelAprendizajeEnEducacionInicia-2719444.pdf>

Mosquera, M. y Rojas, B. (2015). Recursos Educativos Digitales Para La Primera Infancia, En

Ambientes De Aprendizaje Mediados Por Las Tic. [Tesis de Pregrado, Universidad San Buenaventura]. Repositorio Universidad San Buenaventura.

<http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/137729.pdf>

Retos y desafíos de la educación mediada por TIC en tiempos de covid-19. [Tesis de Pregrado,

Universidad Tecnológica de Pereira]. Repositorio Universidad Tecnológica de Pereira.

<https://repositorio.utp.edu.co/bitstreams/bdfd3aa8-87e0-41d7-a2ea->

<32ab9412a19b/download>

Onrubia, J., (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda

pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia*,

(2),1-16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54709501>

Recursos educativos digitales para la educación infantil - REDEI. (2014). *Zona Próxima*, (20),1-

21. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>

Rekalde, I., Vizcarra, M. T. y Macazaga, A. (2014). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos.

Educación XXI, 17(1),201-220. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Rojas de Gudiño, M. y Páez, N. (2014). Resiliencia docente en la virtualidad para la transformación educativa. *Revista Ingeniería y Sociedad*, 9(1), 64-70.

Salmerón, H., Rodríguez, S. y Gutiérrez, C. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. Científica iberoamericana de comunicación y educación, *Comunicar* 17(34). 164-171.

https://www.researchgate.net/publication/47276526_Metodologias_que_optimizan_la_comunicacion_en_entornos_de_aprendizaje_virtual

Sangrá, A. (2001). Enseñar y aprender en la virtualidad. Catalunya: Educar.

Santos, M. y Osorio, P. (2008). TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(9).

<https://rieoei.org/historico/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>

Silva, J. y Romero, M. (2014). La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 1, 1-23.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6584034>

Valdés-Cuervo, A., Arreola-Olivarría, C., Angulo-Armenta, J., Carlos-Martínez, E. y García-López, R. (2011). Actitudes de docentes de educación básica hacia las TIC. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 3(6),379-392.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281021734008>

7 Anexos

Anexo 1 Consentimiento Informado Docentes, Estudiantes y Padres de Familia

**CONSENTIMIENTO LIBRE, PREVIO E INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE
INVESTIGACIÓN**

El propósito de este formato de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Viviana Andrea Ochoa López, estudiante responsable de la investigación – Trabajo de Grado. El objetivo de este estudio/investigación es: Analizar las dificultades en la implementación de las estrategias didácticas de los docentes de primera infancia de la Institución Educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro, con relación a la educación virtual.

Si usted accede a participar en este estudio/investigación, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará y se tomarán fotografías de las personas y del entorno, de modo que el Investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

Su participación en este estudio no implica ningún riesgo de daño físico, ni psicológico para usted, y se tomarán todas las medidas que sean necesarias para garantizar la salud e integridad física y psíquica de quienes participen del estudio/investigación.

El responsable de esto, en calidad de custodio de los datos, será el Investigador Responsable del Proyecto, quien tomará todas las medidas necesarias para asegurar el adecuado tratamiento de los datos, el resguardo de la información registrada y la correcta custodia de estos.

La participación en este estudio/investigación es estrictamente libre y voluntaria. La información que se recoja no se usará para ningún otro propósito fuera del de este estudio/investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista, así como las grabaciones e imágenes que se recolecten, serán utilizadas en la construcción del Trabajo de Grado como parte de un proceso de investigación formativa.

Todas las grabaciones de video reposarán en el Archivo Histórico de trabajos de Grado de la universidad y serán codificadas para estar a disposición del público a través de Internet o textos de temas relacionados con el proyecto.

El Investigador Responsable del Proyecto, asegura que su participación no implique gasto alguno. Por otra parte, la participación en este estudio no involucra pago o beneficio económico alguno a su favor.

Si tiene alguna duda sobre este estudio/investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al Investigador o de no responderlas. Es importante que usted considere que su participación en este estudio es completamente libre y voluntaria, y que tiene derecho a negarse a participar o a suspender y dejar

inconclusa su participación cuando así lo desee, sin tener que dar explicaciones, ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión.

Una vez leído y comprendido lo anterior:

1. Declaro que al firmar este documento ACEPTO participar voluntariamente en esta investigación la cual es conducida por el Investigador Responsable del Proyecto.
2. Declaro que he sido informado (a) sobre el objetivo de este estudio/investigación, que me han indicado que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, y el tiempo que tomará realizar esto.
3. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio, sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al Investigador Encargado del Proyecto. Cuyos datos son los siguientes:

| | |
|---|----------------------------|
| Nombre del estudiante Investigador Responsable: | Viviana Andrea Ochoa López |
| Correo Electrónico: | Viviana231974@hotmail.com |
| Teléfono / Celular: | 3148898501 |

4. Si deseo puedo tener una copia de las entrevistas y acepto que todas las grabaciones de video e imágenes reposen en el Archivo Histórico de Trabajo de Grado de la universidad y sean codificadas para estar a disposición del público a través de Internet o textos de temas relacionados con el proyecto.

5. Finalmente, si deseo una copia de mi entrevista, tendré una semana para solicitarla, revisarla y solicitar a los investigadores editar la totalidad o parte de la misma, o solicitar que no sea incluida como material del archivo. Después de vencido este plazo, autorizo de manera expresa el uso y reproducción de las grabaciones e imágenes en Internet o en textos, para los fines del proyecto (únicamente con fines académicos).
6. En forma expresa manifiesto que he leído y comprendido íntegramente este documento y en consecuencia acepto su contenido y las consecuencias que de él se deriven.
7. Si deseo puedo recibir una copia de este formato de consentimiento y puedo pedir información sobre los resultados de este estudio/investigación cuando éste haya concluido.

| | |
|---------------------------------|--|
| Firma del Participante: | |
| Nombre del Participante: | |
| Fecha: | |
| Lugar: | |

Anexo 2 Encuesta

RIONEGRO, ANTIOQUIA. 2021

I. E. EDUARDO URIBE BOTERO

La presente encuesta va dirigida a docentes de la I. E. Eduardo Uribe Botero, para conocer información acerca del uso de estrategias didácticas y herramientas metodológicas empleadas en los encuentros sincrónicos con sus niños y niñas de primera infancia. Se espera que respondan de la manera más sincera, marcando con una x “equis”, una única opción como respuesta para cada pregunta. Se agradece por los aportes.

1. Sexo
 - a) Masculino.
 - b) Femenino.
2. Edad
 - a) Menos de 30 años.
 - b) De 30 a 45 años.
 - c) Más de 46 años.
3. Nivel académico
 - a) Normalista.
 - b) Licenciado.
 - c) Especialista.
 - d) Maestría.
4. Años de servicio
 - a) De 0 a 5 años.

- b) De 6 a 10 años.
 - c) De 11 a 15 años.
 - d) Más de 15 años.
5. ¿Ha recibido formación para acompañar el proceso de formación virtual?
- a) Si
 - b) No
6. Considera que la educación virtual ayuda a fortalecer los procesos académicos desde casa
- a) Si
 - b) No
7. Se considera un profesional que busca innovar en sus prácticas pedagógicas virtuales:
- a) Altamente.
 - b) Medianamente.
 - c) Poco.
 - d) Nada.
8. ¿Qué herramientas utiliza para la comunicación con sus estudiantes?:
- a) WhatsApp.
 - b) Correo electrónico.
 - c) Telegrama.
9. ¿Qué plataforma utiliza para sus encuentros sincrónicos?:
- a) Meet.
 - b) Zoom.
 - c) Teams.
10. ¿Qué herramientas emplean para la evaluación de los procesos pedagógicos?:

- a) Quizziz
- b) Socrative
- c) Kahoot
- d) Otra cuál?_____

11. ¿Utiliza alguna de las siguientes herramientas de creación de contenido para utilizar en sus clases virtuales?:

- a) Powtoon
- b) Genially
- c) Educaplay
- d) YouTube

Muchas gracias por su participación, les recuerdo que la información aquí suministrada es de carácter investigativo y los resultados solo serán utilizados para el análisis de información.

Anexo 3 Grupo Focal

Para la realización del grupo focal se realizará una reunión virtual, por medio de la plataforma Zoom, con los docentes de primera infancia de la institución educativa Eduardo Uribe Botero del municipio de Rionegro, se realizarán unas preguntas enfocadas al proyecto de investigación, el cual tiene como objetivo analizar las practicas pedagógicas virtuales de esto docente

Preguntas:

¿Cómo se sintió en el manejo de las opciones de la plataforma Google Meet dentro de sus clases virtuales?

¿Cuál es la estrategia pedagógica virtual que más le ha dado resultado en sus procesos de enseñanza aprendizaje dentro de la virtualidad?

Como docentes, ¿Cómo se han sentido frente al reto de educar en la virtualidad desde la primera infancia?

¿Considera como docente que la virtualidad es una estrategia pedagógica, en donde se ven procesos de enseñanza aprendizaje propios par los ciclos vitales en el futuro educativo de Colombia?

¿Qué opina de las plataformas virtuales que los docentes utilizan para dar sus clases virtuales son acordes a sus objetivos de enseñanza?

Anexo 4 Entrevista

Se realizará un encuentro de manera individual con cada docente de primera infancia de la I. E. Eduardo Uribe Botero, con el propósito de conversar acerca de su acompañamiento en las clases virtuales y cuales han sido las estrategias utilizadas para dichos encuentros.

Preguntas:

¿Cómo se ha sentido acompañando el proceso pedagógico con el trabajo virtual desde casa?

¿Cómo considera usted que es su dominio de las plataformas virtuales y la forma de utilizarlas en la educación inicial?

¿Considera usted que las estrategias virtuales de educación son una herramienta apropiada para la enseñanza y aprendizaje de los niños, niñas o jóvenes?

¿Qué actividades innovadoras ha empleado usted para apoyar el proceso de enseñanza desde la virtualidad?

¿Cómo evalúa los procesos de formación desde las diferentes dimensiones del desarrollo partiendo de las conexiones virtuales?

¿Qué elementos virtuales considera que faltan para la realización de un buen ejercicio docente en los mementos virtuales en su institución educativa?

Anexo 5 Encuesta Padres De Familia

La presente encuesta va dirigida a padres de familia de la I. E. Eduardo Uribe Botero, para conocer información acerca del uso de estrategias didácticas y herramientas metodológicas empleadas por los docentes en los encuentros sincrónicos con sus niños y niñas de primera infancia. Se espera que respondan de la manera más sincera, respondiendo las preguntas de acuerdo a su experiencia vivida en la clase virtual. Se agradece por los aportes.

1. ¿De qué forma evidencio usted como padre de familia, el aprendizaje de su hijo en la educación virtual?

- 2 ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, en entornos virtuales?

- 3¿considera usted que tuvo un acompañamiento oportuno en las clases virtuales dadas por el colegio de su hijo?

4. ¿Qué oportunidades de mejora plantearía usted para el aprendizaje de su hijo en un entorno virtual?