TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO ARGOS

CARRERA ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

TÍTULO EL DESAFÍO DE LA ENSEÑANZA PREESCOLAR POR LA MODALIDAD VIRTUAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA JAVIER

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR EL GRADO DE TECNOLOGÍA EN ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

AUTORA: BLANCA I. HINOJOSA

TUTOR: PROFESOR. JOEL I. TORRES

GUAYAQUIL, NOVIEMBRE, 2020

RESUMEN

La educación es el pilar más importante de la sociedad, encargada de fortalecer desde las edades tempranas capacidades intelectuales, afectivas y formar valores permanentes. En la actualidad, la humanidad atraviesa una emergencia sanitaria: la pandemia del COVID-19; dicho pilar ha sufrido una transformación derivada en desafío para los sujetos inmersos en el proceso de educar. De una educación presencial se ha emigrado a una educación virtual. Esa transformación exige la implementación de nuevas metodologías de trabajo y el uso de herramientas digitales con fines académicos para lograr el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes de enseñanza preescolar se enfrentan a un desafío mayor, al tenerse en cuenta la importancia que tiene para el niño el juego y su relación entre pares, un mundo de fantasía abandonado temporalmente. El presente artículo académico tiene como objetivo determinar los desafíos de la enseñanza preescolar por la modalidad virtual en la Unidad Educativa Javier. Para ello, se sustenta en una metodología descriptiva, con un enfoque cuantitativo por medio de la aplicación de la técnica de la encuesta y su instrumento el cuestionario.

Palabras claves: desafío, enseñanza preescolar, Tecnologías de la Información y la Comunicación, entornos virtuales de aprendizaje, herramienta digital educativa.

ABSTRACT

Education is the most important pillar of society, in charge of strengthening intellectual and emotional capacities from an early age and forming permanent values. Currently, humanity is going through a health emergency: the COVID-19 pandemic. This pillar has undergone a transformation derived from a challenge for subjects immersed in the process of educating. From a face-to-face education, they have migrated to a virtual education. This transformation requires the implementation of new work methodologies and the use of digital tools for academic purposes to achieve the teaching-learning process. Preschool teachers face a greater challenge when considering the importance of play and their peer relationship to the child, a temporarily abandoned fantasy world. The objective of this academic article is to determine the challenges of preschool teaching through the virtual modality in the Javier Educational Unit. For this, it is based on a descriptive methodology, with a quantitative approach through the application of the survey technique and its instrument the questionnaire.

Keywords: challenge, preschool education, Information and Communication Technologies, virtual learning environments, educational digital tool.

INTRODUCCIÓN

La interacción humana es sumamente importante para el desarrollo integral de su personalidad; interacción que ha pasado por diferentes momentos y se ha manifestado de diversas maneras teniendo en cuenta la evolución del pensamiento humano y la propia sociedad. Las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) han propiciado avances significativos en el progreso de la humanidad. Tello citado en (Cruz, Pozo, Aushay, & Arias, 2019) define las TIC como "el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural" (pág. 6).

La adquisición de habilidades y destrezas se inicia en los primeros años de vida; en el seno familiar y entre pares fundamentalmente en la escuela. A finales del año 2019 aparece el virus COVID-19, los gobiernos del mundo toman como medida preventiva y radical confinar las poblaciones para evitar mayor expansión y contagio; no obstante, se convierte en pandemia. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) "La COVID-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente" (OMS, 2020).

Como consecuencia, el proceso de socialización de los niños en las escuelas se ve afectado y los sistemas educativos tienen la necesidad de implementar un nuevo paradigma pedagógico de enseñanza-aprendizaje para responder a la situación de crisis que impera. Según Atamara (2020) , el salón de clase conocido como el espacio tradicional para la adquisición de los conocimientos, se convierte en un viable foco de infección. Surge así, el teletrabajo para los docentes y el aprendizaje virtual para los estudiantes.

En este proceso, resulta desafiante el aprendizaje para los más pequeños, donde interactuar con niños de su misma edad, desarrollar habilidades a través del juego y la resolución de problemas que conlleva a un trabajo cooperativo dentro del aula no es factible, el entorno escolar se simplifica a una interacción virtual. El juego es vital para el desarrollo de la motricidad gruesa, el intelecto, la socioafectividad, la imaginación y la creatividad; es el modo de interacción con el mundo real, permitiendo el desarrollo de los pequeños. (Gallardo & Gallardo, 2018) El derecho a jugar como actividad lúdica contribuye al avance de la personalidad del niño y permite formar parte activa de sus procesos en formación.

La escuela se ha transformado en una educación virtual, donde los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son la médula de los procesos formativos educacionales. Y, según Sánchez-Santamaría & Morales-Calvo, citados en (Ramírez & Fernández De Castro, 2020) su utilización se centra en un espacio virtual caracterizado por los procesos de aprendizajes mediante la tecnología, su funcionalidad es ser una herramienta que facilite la interrelación docente-estudiante para generar una comunicación que permita el desarrollo de destrezas, el aprendizaje cooperativo y significativo.

Los EVA, con la ayuda de las TIC han pasado a ser la alternativa de la clase presencial, suplantando los espacios físicos, geográficos y los horarios institucionales. Se promueve un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje. Y según Artopuolos (2020) “La nueva situación nos lleva a nuevos desafíos: transitar la pandemia manteniendo clases sin sobrecargar a los diferentes actores; tratar de establecer un vínculo pedagógico de manera remota y estar atentos a lo que sucede alrededor en este contexto” (pág. 2).

Esta modalidad en la enseñanza preescolar debe tener en cuenta una didáctica diferente, lo que permite poner en consideración el conocimiento de docentes de dicho nivel en el uso de las herramientas digitales como instrumentos didácticos. De allí emergen preguntas como: ¿Las instituciones y sus docentes están capacitados y organizados para generar los procesos de enseñanza en los EVA? ¿Las instituciones han determinado los desafíos que afrontan en la nueva modalidad virtual?

Por lo expresado, el presente artículo tiene como objeto de estudio la enseñanza preescolar en la modalidad virtual en la Unidad Educativa Javier. Su objetivo es Determinar los desafíos de la enseñanza preescolar en la modalidad virtual a través de la técnica la encuesta para identificar el desconocimiento de los docentes en el uso de las herramientas digitales.

La Fundamentación Teórica incluye la revisión de la literatura especializada sobre el tema; la emigración a la educación virtual, los entornos virtuales de aprendizaje y el desafío de la modalidad virtual.

El Marco Metodológico describe el tipo de la investigación. La información recopilada se realizará por medio de la encuesta, y su instrumento el cuestionario; con una metodología descriptiva y un enfoque cuantitativo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para los docentes de la enseñanza preescolar, el desafío en los nuevos entornos es significativo por la necesidad y la importancia de la interacción social desde los niños; el aprendizaje está relacionado al juego, constituyendo una

herramienta para generar un aprendizaje significativo y formar parte del desarrollo personal y social de los niños en su etapa inicial.

Según Vigotsky, citado en (Guerra, 2020) plantea en su teoría que la adquisición del conocimiento individual es producto del social. Sus fundamentos teóricos están sustentados en la importancia de la interacción familiar y pares para la construcción del conocimiento mediado por esa interacción.

Piaget, citado en (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016) aborda el desarrollo cognitivo del ser en desarrollo y las interacciones sociales. Para Piaget, el desarrollo cognitivo se enmarca en un proceso de continuidad constante y comienza desde los primeros años de vida y evoluciona a lo largo de la vida.

Vigotsky y Piaget tienen en común la importancia del entorno social del individuo para el desarrollo de su personalidad, la evolución en los procesos cognitivos y su capacidad de ser social. El contexto reinante ha tenido la necesidad de desplazar la interacción social al confinamiento familiar; la enseñanza presencial a la enseñanza virtual.

La emigración a la educación virtual

La labor del Ministerio de Educación del Ecuador se ve reflejada en una serie de guías metodológicas y didácticas para facilitar el trabajo docente, con una gama de recursos, materiales y herramientas digitales en función del proceso educativo. Las herramientas pretenden fortalecer aspectos psicoemocionales, psicosociales; todas ellas adaptables al contexto y las necesidades del país con el propósito de avalar los derechos de niños, adolescentes y jóvenes a la educación

ante la emergencia sanitaria. (MINEDUC, 2020) El docente debe concientizar el rol que desempeña en los nuevos entornos de enseñanza durante la pandemia.

El *Plan Educativo: aprendamos juntos en casa* tiene como objetivo

> Mantener la continuidad de los procesos formativos de los estudiantes, orientando la labor de los miembros de la comunidad educativa, en las diferentes ofertas, modalidades y servicios, de forma que permita la contención emocional, el desarrollo de los aprendizajes y la atención a las diversidades en el contexto de emergencia sanitaria provocada por COVID-19. (MINEDUC, 2020, pág. 6)

La guía ofrecida por el MINEDUC para el Nivel Inicial ofrece orientaciones específicas a desarrollar por los docentes en conjunto con los padres de familia:

- Planificación basada en Fichas de Experiencia de Aprendizaje; permitiendo desarrollo de habilidades y destrezas.
- Actividades basadas en un aprendizaje significativo.
- El uso de la tecnología debe ser gradual en función de juegos y actividades interactivas, y que permitan el trabajo autónomo del estudiante. (MINEDUC, 2020)

Lo expuesto pone de manifiesto el viraje que ha dado la educación para dar respuesta urgente a la situación imperante. El proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla en red, y en dicho proceso el binomio docente-estudiante es imprescindible. Las diferencias son marcadas entre la educación presencial y la educación virtual, donde "… en el modelo de educación virtual, la clase magistral por videoconferencia es un contenido excepcional, lo que predomina es un trabajo

de orientación al alumno para ofrecerle mecanismos que le permitan ir explorando la materia" (Atamara, 2020).

Quiñonez (2020) expresa que resulta significativo las ventajas que brinda la Internet para la enseñanza virtual. A pesar de la variedad y disposición de estos recursos tecnológicos e interactivos para facilitar la labor docente, muchos dominan parcialmente las aplicaciones que ofrece el mundo cibernético y el aprovechamiento de la tecnología.

El uso de las herramientas digitales y la metodología para el desarrollo del conocimiento no es aplicable de igual manera en todos los niveles de enseñanza. En la preescolar, una de las estrategias fundamentales para el logro del aprendizaje significativo, es el juego. Con la modalidad virtual, la aplicación de estas estrategias se ha visto afectada: el juego simbólico para explorar el entorno, las actividades lúdicas, las dinámicas, la relación entre pares, etc. Esta situación conlleva a enfrentarnos a nuevos desafíos en los procesos de enseñanza-aprendizaje con un conocimiento significativo. (Vega, 2020)

El juego es un medio importante que permite expresar emociones. "El juego y las dinámicas lúdicas, dirigidas por los adultos en un rol de catalizadores del juego hacia un objetivo pedagógico, favorecen el aprendizaje cooperativo, significativo y vivencial; facilitando la creación de vínculos de confianza y la desinhibición" (MINEDUC, 2016, pág. 21). Su desarrollo debe ser fruto de la flexibilidad metodológica con el propósito de favorecer la inventiva y aprendizajes personalizados. La recreación mediante actividades lúdicas permite

el análisis de sucesos reales por medio de roles, ofreciendo la búsqueda de soluciones cooperativas y significativas.

Entorno Virtual de Aprendizaje.

Al irrumpir las TIC en la educación, nacen herramientas nuevas con fines didácticos, que apoyan la labor docente, ya sea dentro o fuera del salón como espacio físico; espacio que en la realidad actual no existe.

Rodríguez y Barragán (2017) definen el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) como:

> Espacio de comunicación que hace posible, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados y actividades interactivas para realizar de manera colaborativa, utilizando diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico, lo que facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo personal. (pág. 9)

Las autoras señalan principios aplicables, como:

1) Integrar aspectos virtuales como la acción presencial.
2) Criterio de selección del contenido.
3) Organización y secuencia en las tareas y sus evaluaciones como fin de un proceso.
4) El papel que desempeña el binomio docente-estudiante.

5) Los medios disponibles con un fin didáctico. (Rodríguez & Barragán, 2017)

Enseñar dentro los EVA exige de la elaboración de una gama diversas de actividades para su desarrollo en los propios entornos virtuales; los aspectos metodológicos, pedagógicos y psicológicos deben ir de la mano. El diálogo docente-estudiante debe estar siempre presente. Por tanto, “un entorno virtual es verdaderamente útil cuando ha contribuido en la generación de conocimiento de los estudiantes” (Lara, Villacís, & Ramos, 2017, pág. 47).

Segura y Gallardo (2013) abordan los beneficios que brindan los EVA en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Flexibilidad para acceder a los contenidos.
- Combinación de una variedad de recursos.
- Facilidad para poner en práctica aprendizajes colaborativos, cooperativos y significativos, al ser el estudiante constructor de su aprendizaje.
- Flexibilidad temporal, con programación de las actividades adecuadamente.
- La motivación y la participación de los implicados en el proceso puede aumentar (en dependencia de la guía del docente).

Para que las ventajas antes mencionadas perduren es necesaria la capacitación constante y formadora de los profesores en las herramientas que brindan los EVA, teniendo en cuenta que dichas herramientas se desarrollan y transformas significativamente y en períodos de tiempos breves.

Los EVA desde el punto de vista pedagógico permiten una mayor estimulación colaborativa, por tanto, el desarrollo de la inteligencia interpersonal; acceder a los contenidos de aprendizaje más allá del tiempo y el espacio físico; seguir los procesos de avance de los estudiantes como individuo y como ente comunitario. Constituyen herramientas de formación didáctica que permite incentivar y motivar a los estudiantes a la construcción del conocimiento de forma lúdica y creativa con la guía docente.

Bonilla, citado en (Melo-Solarte & Díaz, 2018) expresa que la Internet y las herramientas digitales que ofrece, permite la educación virtual, dejando en momentos determinados a un lado los espacios físicos y las restricciones de tiempo. Esteban, Bernardo, Rodríguez, Cerezo y Casaravilla (2016) plantean la posibilidad de desarrollar cursos virtuales por medio de la gamificación, instrumental que se considera de necesidad imprescindible en la Educación Inicial, dado que el juego es un medio básico para el aprendizaje en las edades tempranas.

Todas esas actividades están sustentadas por herramientas tecnológicas con el propósito de permitir el desarrollo del contexto educativo virtual. (Hernández, Quejada, & Díaz, 2016) Las herramientas digitales existentes son de tipo interactiva, formativas, evaluativas. Y más allá de lo que puedan creer muchos, las actividades lúdicas virtuales forman parte de los recursos que debe emplear el docente en la enseñanza preescolar, fundamentalmente.

Ducoing, citado en (Navarrete, Manzanilla, & Ocaña, 2020) al respecto expresa:

> Los docentes no son piezas de una maquinaria que hay que manejar, recomponer o rearmar, son los protagonistas del sistema educativo; por tanto, su voz debe ser escuchada y valorada como un requisito para promover su actuación personal y colectiva en determinadas escuelas y con determinados actores, en tiempos y espacios diferenciados. Al final de cuentas, son ellos quienes interpretan, significan y resignifican el currículo nacional, pero también quienes están en posibilidad de traducirlo en términos de rupturas, tradiciones, distorsiones, obstrucciones y, por supuesto, simulaciones. (pág. 158)

Si bien podría tenerse en cuenta las palabras anteriores por respeto y en consideración a los docentes que forman parte de la enseñanza virtual, también es cierto que este proceso requiere de docentes capacitados, emergentes y dispuestos a llevar a cabo el proceso de los EVA para responder ante la demanda pandémica educacional.

El desafío de enseñar en la modalidad virtual

El trabajo que desempeñan los docentes en la modalidad virtual es desafiante y, lo será más, si no cuentan con la capacitación necesaria en los EVA y el tiempo suficiente de preparación. El primer desafío al que se enfrenta todo docente es haber salido de los centros educativos. La adaptación a las enseñanzas es un reto, sumado al dominio de las tecnologías disponibles con fines didácticos. Por último, cabe señalar el factor tiempo, el cual ha sido mínimo para llevar a cabo toda la labor docente. (Fundación WIESE, 2020)

Con este fin, los directivos institucionales deben realizar diagnósticos para implementar los procesos pedagógicos y las adaptaciones curriculares. “El diagnóstico servirá para dotar a la institución educativa y a los docentes de insumos para que desarrollen las planificaciones curriculares y programación anual adaptadas al nuevo contexto, así como para planificar soluciones a nivel comunitario” (MINEDUC, 2016, pág. 25).

Los docentes se enfrentan al hecho de ver no cumplido el currículo con los contenidos por falta de la interacción, el acompañamiento personalizado, el tiempo y la preocupación del espacio apropiado. Adicionalmente, nos enfrentamos al desafío de cuestionar si los sistemas de educación están preparados y organizados para enfrentar la enseñanza virtual. Y por último y, no menos importante, los estados emocionales de las comunidades educativas, fundamentalmente docente-estudiantes. (Rogero-García, 2020)

Los docentes de la Unidad Educativa Javier, en el Nivel Inicial desarrollan sus actividades por medio de la plataforma ClassDojo, que constituye un medio de comunicación escolar para docentes, estudiantes y familiar en el compartir del conocimiento. (Espeso, 2019) Dicha plataforma es utilizada como muro de publicaciones de las actividades planificadas; sin embargo, no se logra interactuar completamente por medio de esta herramienta. Más allá de la plataforma en cuestión, los docentes y el directivo institucional, deben organizar pautas pertinentes para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de propiciar un aprendizaje creativo, motivacional y significativo.

MARCO METODOLÓGICO

Para el desarrollo de la presente investigación, se realizó el análisis de bases de datos de artículos académicos de SCPUS, Google Académico y EBSCO; fuentes bibliográficas digitales como el repositorio de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte, de la UNESCO; utilizando como palabras claves el desafío de la enseñanza preescolar y la modalidad virtual.

Tipo de Investigación: Descriptiva

Para la realización del estudio se aplica una investigación descriptiva que, según Martínez, citado en (Jarrín, 2020) es "el procedimiento que la ciencia utiliza para describir las características de un fenómeno, sujeto o población a estudiar, y se limita a observar lo que ocurre, sin buscar explicación" (pág. 30). Se describe la situación problemática a través de la técnica: encuesta, con un enfoque cuantitativo. (Monje, 2011)

Se analiza la situación de la modalidad virtual en la enseñanza preescolar y la identificación de los desafíos que como docentes se generan en los EVA.

Enfoque Cuantitativo

Monje (2011) afirma que "La metodología cuantitativa usualmente parte de cuerpos teóricos aceptados por la comunidad científica con base en los cuales formula hipótesis sobre relaciones esperadas entre las variables que hacen parte del problema que se estudia" (pág. 13).

Hernández-Sampieri, Fernández, & Batista (2014) expresan que el "**Enfoque cuantitativo** Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de

comportamiento y probar teorías" (pág. 4). El estudio presenta un enfoque cuantitativo, ya que permite la medición de sus variables por medio de datos estadísticos, que son recogidos con la recopilación de la encuesta, y el cuestionario como instrumento de medición, para su posterior proceso y medición.

Técnicas e Instrumentos

Encuesta

Arias, Behar-Rivero, Tamayo, citados en (Gallardo I. , 2017) expresan que su propósito es la obtención de una determinada información de una población seleccionada y de interés del investigador; las preguntas pueden ser cerradas, abiertas o mixtas. (Gallardo I. , 2017)

El estudio hace uso de la encuesta como técnica y el cuestionario de preguntas cerradas y abiertas, como instrumento para medir los desafíos a los que se enfrenta el maestro de Nivel Inicial en la Unidad Educativa Javier.

Instrumento de Recolección de Datos

La investigación ha utilizado como instrumento el cuestionario con preguntas cerradas y abiertas, para recoger información sobre el conocimiento que tienen los docentes acerca de los desafíos de la enseñanza preescolar por la modalidad virtual.

Población y muestra

La población es el conjunto total de los elementos que se han tenido en cuenta para la elaboración de la investigación. En este caso se encuestaron a 15 docentes del Nivel Inicial, Unidad Educativa Javier.

Tabla 1
Población y Muestra

Grupo /Individuo	Población	Muestra	%	Técnica o instrumento
Docentes	15	15	100%	Encuesta de respuestas abiertas y cerradas

Fuente 1 *Encuesta a Docentes el nivel Inicial, de la Unidad Educativa Particular*.
Elaborado por: Hinojosa Morán Blanca Isabel

Resultados

Tabla 2
Recursos y Condiciones de Trabajo en línea

Preguntas	En Total Desacuerdo	Algo Desacuerdo	Algo Acuerdo	Total Acuerdo
Poseo un lugar adecuado para impartir mis clases	3	0	8	4
Tengo conocimiento de las plataforma implantadas mientras dure las modalidad virtual	1	2	8	4
Mis alumnos tienen acceso a los recursos que necesiten para adquirir nuevos conocimientos	1	3	8	3
Tengo acceso a materiales didácticos en mi hogar para impartir mis clases	2	2	10	2
Se ha propiciado de material concreto a mis	0	3	8	4

alumnos para desarrollar actividades en casa				
Poseo conocimiento de herramientas digitales para la interacción con mis estudiantes en mis encuentros sincrónicos	2	0	12	1
TOTAL	1.8%	1.6%	9%	3%

Fuente 2 *Encuesta a Docentes el nivel Inicial, de la Unidad Educativa Particular*.
Elaborado por: Hinojosa Morán Blanca Isabel

Análisis:

Los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Particular Javier fueron consultados acerca de los Recursos y Condiciones de Trabajo en línea, en la que el 1.8% respondió En Total Acuerdo, el 1.6% Algo Acuerdo, el 9% Algo Desacuerdo y un 3% en Total Desacuerdo.

Tabla 3
Recursos y Condiciones de Trabajo en línea

PREGUNTA	**Siempre**	**A veces**	**Nunca**
1. Puedo planificar mis actividades en línea mejor de lo que podía en forma presencial	8	4	4
2. Puedo interactuar lo suficiente con cada uno de mis alumnos en los encuentros virtuales	2	13	1

3. El tiempo que dedico a organizar mis actividades y revisar tareas se cumple dentro de la jornada de trabajo (8horas)	4	8	4
TOTAL	4.6%	8.3%	3%

Fuente 3 *Encuesta a Docentes el nivel Inicial, de la Unidad Educativa Particular*.
Elaborado por: Hinojosa Morán Blanca Isabel

Análisis:

Se consultó a los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Particular Javier sobre las condiciones de trabajo en la modalidad en línea a lo que 4.6% considera siempre, el 8.3% A veces y el 3% Nunca.

Tabla 4
Comparación de su experiencia presencial con la experiencia de la modalidad virtual

Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Parcialmente desacuerdo	En desacuerdo
La modalidad virtual logra el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes al mismo ritmo que la modalidad presencial	0	5	8	3

Fuente 2 *Encuesta a Docentes el nivel Inicial, de la Unidad Educativa Particular*.
Elaborado por: Hinojosa Morán Blanca Isabel

Análisis:

Se preguntó a los docentes de Nivel Inicial de la Unidad Educativa Particular Javier, si consideran que la modalidad virtual logra desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes al mismo ritmo que la modalidad presencial, a lo que 5 personas estuvieron De acuerdo, 8 En parcial desacuerdo y 3 en desacuerdo.

Tabla 5
Comparación de su experiencia presencial con la experiencia de la modalidad virtual

Pregunta abiertas	Respuestas
¿Cuáles han sido los desafíos que ha enfrentado durante la modalidad virtual?	El tiempo, el dominio de las herramientas digitales.
	Tener buen acceso a internet, no siempre se pueden conectar todos los niños, se invierte mucho tiempo
	Mucho tiempo para preparar las clases y poca interacción con los niños,
	N/A
	N/A
	Mantener el interés de los niños en los 30 min de la actividad virtual.
	Mantener la atención de los niños
	Ubicar a mis estudiantes en un espacio para iniciarlos en la escritura de una cuadrícula, confiar en que los padres apoyen en este proceso, ejercitar la motricidad fina.
	Los desafíos han sido muchos , tomando en cuenta que el gran reto personal ha sido familiarizarme con plataformas, páginas interactivas y pasar mucho más tiempo del recomendado frente a la computadora investigando y buscando medios y actividades que sean impactantes para mis niños.
	Mantener el interés de los niños en los 30 min de la actividad virtual.
	Mantener la atención de los niños
	El tiempo de interacción con mis estudiantes, poder escucharlos a todos.
	Cantidad y duración de encuentros sincrónicos
	Habilidad para el manejo de plataformas

	Mucho tiempo para preparar las clases y poca interacción con los niños,

Fuente 5 *Encuesta a Docentes el nivel Inicial, de la Unidad Educativa Particular*.
Elaborado por: Hinojosa Morán Blanca Isabel

CONCLUSIONES

Las conclusiones del trabajo son las siguientes:

- Los referentes teóricos consultados permitieron discernir que el proceso de enseñanza en el Nivel Preescolar está condicionado por una diversidad de factores, como: la aplicación de herramientas digitales apropiadas para el aprendizaje lúdico de niños y niñas; el tiempo de preparación de dichas actividades por parte de los docentes que guían el proceso de enseñanza; la capacitación docente en el dominio de las herramientas digitales con fines didácticos; el acceso de los alumnos a las actividades a desarrollar en casa. Lo anterior evidencia la importancia de estrategias didácticas, metodológicas y tecnológicas que mejoren la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Los docentes del Nivel Preescolar necesitan implementar herramientas digitales con el fin de incentivar, motivar y propiciar clases creativas para que el proceso de enseñanza resulte un aprendizaje significativo.

- Los niños y niñas del Nivel Preescolar requieren motivación constante para mantenerlos concentrados en las diferentes actividades que se

realicen; es necesario que los docentes conozcas herramientas digitales motivacionales y que propicien actividades lúdicas.

- La mayoría de los docentes del Nivel Preescolar tiene dominio en la plataforma ClassDojo, establecida por la institución. No obstante, es necesario el uso de otras plataformas dispuestas por el MINEDUC, con el fin de propiciar una variedad para la enseñanza de los contenidos.

- La modalidad virtual no permite la interacción suficiente con los niños y niñas del Nivel Preescolar. Los docentes deben nutrirse de estrategias que posibiliten una mayor interacción, mientras dure la emergencia sanitaria en el país.

RECOMENDACIONES

- La institución debe propiciar capacitaciones a los docentes del nivel preescolar en el uso de las herramientas tecnológicas enfocadas en la edad de los niños y niñas.

- Crear y aplicar estrategias didácticas, metodológicas y tecnológicas para potenciar la interacción de los alumnos con el propósito de lograr un aprendizaje cooperativo y significativo por medio del juego.

- Establecer un compromiso permanente entre docentes del nivel, directivo y padres de familias para promover el conocimiento y aplicación de herramientas digitales que faciliten el desarrollo del proceso de aprendizaje.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Artopoulos, A. (abril de 2020). *COVID-19: ¿Qué hicieron los países para continuar con la eduación a distancia?* Obtenido de http://www.saece.com.ar/relec/revistas/17/doc2.pdf

Atamara, T. (5 de abril de 2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia*. Obtenido de udep: http://udep.edu.pe/hoy/2020/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/

Bonilla, J. (2020). *Las dos caras de la educación en el COVID-19.* Obtenido de http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/294/462

Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (Ene-Jun de 2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *e-Ciencias de la Información, 9*(1). doi: https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052

Espeso, P. (2 de enero de 2019). *ClassDojo ¿qué es y cómo empezar a utilizarla?* Obtenido de ClassDojo: https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/

Esteban, M., Bernardo, A., Rodríguez, L., Cerezo, R., & Casaravilla, A. (2016). Claves para facilitar el éxito en Entornos Virtuales de Aprendizaje, VI Conferencia Latinoaméricana Sobre el Abandono en la Educación Superior. *Revistas UTP*. Obtenido de https://revistas.utp.ac.pa/index.php/clabes/article/view/1414

Fundación WIESE. (17 de julio de 2020). *El gran reto de la educación virtual en tiempos de pandemia*. Obtenido de Fundación WIESE: https://www.fundacionwiese.org/blog/es/el-gran-reto-de-la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/

Gallardo, I. (julio de 2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo.* Obtenido de Huancayo: Universidad Continental: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51. Obtenido de https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerra, J. (enero de 2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores., 7*(Año VII, Publicación #2), 1-21. doi:https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033

Hernández, S., Quejada, O., & Díaz, G. (junio de 2016). Guía Metodológica para el Desarrollo de Ambientes Educativos Virtuales Accesibles: una visión desde un enfoque sistémico. *RCUB Revistes Científiques de la Univeristat de Barcelona*(29). Obtenido de https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/14170/pdf

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Batista, P. (2014). *Metodología de la Investigación. 6ta Edición.* México D.F.: Mexicana. Obtenido de https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Jarrín, M. (2020). *La motivación y le rendimiento académico de los estuidantes del décimo año de EGB de la Unidad Educativa Luz y Saber en el periodo lectivo 2019-2020.* Obtenido de http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3731/1/T-ULVR-3170.pdf

Lara, R., Villacís, M., & Ramos, J. (2017). El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la Generación de Conocimiento de Estudiantes Universitarios. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 6*, 57-63. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163727

Manríquez, A. (2019). *El uso de TIC en la comunicación con la ciudadanía: diagnóstico de portales web de gobiernos locales en México.* Obtenido de https://eprints.ucm.es/50692/1/T40750.pdf

Melo-Solarte, D., & Díaz, P. (Junio de 2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Scielo, 29*, 237-248. doi:http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237

MINEDUC. (2016). *Escuela para todos, juntos nos levantamos. INTERVENCIÓN DEL CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN INICIAL, BÁSICA Y BACHILLERATO EN SITUACIONES DE EMERGENCIA Y DESASTRES*. Obtenido de www.educación.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/fase-soporte-socioemocional.pdf

MINEDUC. (16 de marzo de 2020). *Plan Educativo COVID-19.* Obtenido de MINEDUC: https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19/

MINEDUC. (2020). *Plan Educativo: aprendamos juntos en casa*. Obtenido de MINEDUC: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-Casa.pdf

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica.* Obtenido de https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf

Navarrete, Z., Manzanilla, H., & Ocaña, L. (2020). Políticas implementadas por el gobierno mexicano frente al Covid-19. El caso de la educación básica. *RLEE Nueva Época, L*(Especial), 143-172. Obtenido de https://rlee.ibero.mx/index.php/rlee/article/view/100/474

OMS. (2020). *Preguntas y respuestas sobre la enfermedad con coronavirus (COVID-19)*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses

Quiñonez, M. (2020). *Noción espacial en la modalidad de educación a distancia en niños de preescolar de la institución educactiva School Golf.* Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9953/1/2020_Qui%c3%b1onez%20Huamani.pdf

Ramírez, L., & Fernández De Castro, J. (Enero-julio de 2020). Entornos virtuales de aprendizaje: usabilidad y alcance en la formación de competencias profesionales del área educativa. *Revista digital FILHA*(22), 1-23. Obtenido de http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.11845/1370/4/leticia%20handle.pdf

Roblizo, M., & Cózar, R. (Julio de 2015). Usos y competencias en TIC en los futuros maestros de Educación Infantil Primaria: hacia una alfabetización tecnológica real para los docentes. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*(47). doi:http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.02

Rodríguez, M., & Barragán, H. (mayo-agosto de 2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista Killkana Sociales, 1*(2), 7-14. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476

Rogero-García, J. (2020). La ficción de educar a distancia. *RASE Revista de Sociología de la Educación, 13*(2), 174-183. doi:http://dx.doi.org/10.7203/RASE.13.2.17126

Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (diciembre de 2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominios de la Ciencia, 2*, 127-137. doi:https://doi.org/10.23857/pocaip

Segura, A., & Gallardo, M. (2013). *Entornos virtuales de aprendizaje: nuevos retos educativos.* Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/259949594_Entornos_virtuales_de_aprendizaje_nuevos_retos_educativos

Tecnología de la Educación Virtual. (s.f). *Entorno Virtual de Aprendizaje*. Obtenido de https://sites.google.com/site/educacionvirtualkogr/entorno-virtual-de-aprendizaje

UNESCO. (6 de marzo de 2020). *Cómo planificar las soluciones de aprendizaje a distancia durante el cierre temporal de las escuelas*. Obtenido de UNESCO: https://es.unesco.org/news/como-planificar-soluciones-aprendizaje-distancia-durante-cierre-temporal-escuelas

Vega, R. (17 de abril de 2020). *Los desafíos de la Educación Virtual Universitaria*. Obtenido de País Lobo: https://www.paislobo.cl/2020/04/los-desafios-de-la-educacion-virtual-universitaria.html