

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ  
FACULTAD DE EDUCACIÓN



Metodología para la enseñanza significativa virtual en un contexto de pandemia con  
niños de Educación Inicial

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN  
EDUCACIÓN INICIAL QUE PRESENTA:**

Autora:

**Natalia Mercedes Cox Carrion**

Asesora:

**Sobeida del Pilar Lopez Vega**

Lima, 2022

## Resumen

Debido a la coyuntura en la que nos encontramos por el Covid-19, las instituciones educativas tuvieron que cambiar de la educación presencial a la virtual, modificando su metodología, estrategias y formas de enseñanza para poder adaptarse a esta nueva realidad. El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como objetivo reflexionar sobre el cambio de metodología de enseñanza – aprendizaje que tuvo que realizar un colegio privado de San Isidro con niños de inicial durante el contexto de pandemia. Para ello, se identificó, detalló, contextualizó y reflexionó sobre una experiencia docente significativa; siendo el método utilizado la narración reflexiva de dicha experiencia, fundamentándose con diversas evidencias recopiladas a lo largo de la práctica docente. Este estuvo dirigido a describir las estrategias didácticas para la enseñanza - aprendizaje implementadas con los niños de educación inicial en las sesiones virtuales; asimismo, a reflexionar sobre la experiencia docente significativa en el contexto de pandemia expresada en la capacidad creativa, adaptativa y resiliente, a partir del cambio de metodología de enseñanza. También estuvo orientado a reflexionar sobre la formación inicial recibida en la Facultad de Educación PUCP y presentar algunas sugerencias para su mejora y puedan enriquecer su propuesta formativa. El presente trabajo, demuestra que, para poder llevar a cabo un cambio de metodología para la enseñanza significativa en un contexto de pandemia es necesario que los docentes tengan conocimientos sobre TIC's y estén capacitados, con la finalidad de asegurar que el proceso de enseñanza-aprendizaje que se brinde sea de calidad, significativo y pertinente para los alumnos.

**Palabras clave:** enseñanza significativa, enseñanza-aprendizaje, metodología, Tecnologías de la Información y Comunicación, pandemia

## **Abstract**

The circumstances caused by Covid-19 have forced educational institutions to switch from in-person to virtual education and therefore change their teaching methodology, strategies and approaches in order to adapt to this new reality. This professional sufficiency thesis aims to reflect on the change in teaching-learning methodology conducted by a private school in the district of San Isidro with pre-school children during the pandemic. For this purpose, a meaningful teaching experience was identified, described, contextualized and reflected upon; the methodology chosen for the study was a reflective case narrative of this experience, supported by diverse evidence gathered throughout this period. This was done were to describe the teaching-learning strategies implemented with the pre-school students in virtual sessions, as well as reflect upon the aforementioned meaningful teaching experience within the context of the pandemic expressed through the capacity for creation, adaptation and resilience by virtue of the change in teaching methodology. It also aimed to reflect upon the information received previously in the Faculty of Education at PUCP, and present a number of improvement proposals to enrich the Faculty's formative approach. The current study shows that in order to carry out a change in methodology for meaningful learning during a pandemic, it is necessary for teachers to familiarize themselves with ICTs and be trained in order to ensure the teaching-learning process provided is of quality, meaningful and relevant to students.

**Keywords:** meaningful teaching, teaching-learning, methodology, Information and Communication Technologies, pandemic.

## Indice

<b>Resumen</b> .....	<b>2</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>3</b>
<b>Presentación</b> .....	<b>5</b>
<b>Parte I. Descripción de la Experiencia Docente Significativa</b> .....	<b>7</b>
1.1 Identificación y contextualización de la experiencia docente significativa .....	7
1.1.1 Identificación de la experiencia docente significativa .....	7
1.1.2 Contextualización de la experiencia significativa .....	9
1.2 Descripción de la Experiencia Docente Significativa.....	15
<b>Parte II. Narración y Reflexión Entorno a la Experiencia Docente Significativa</b> .....	<b>20</b>
2.1 Fundamentación Teórica que Sustenta la Experiencia Docente Significativa .....	20
2.1.1 Enseñanza Significativa .....	20
2.1.2 Teorías del Aprendizaje. ....	21
2.1.3 <i>Pilares de la Educación</i> . ....	25
2.1.4 <i>Metodología</i> . ....	26
2.1.4.1 Metodología activo- participativa. ....	27
2.1.4.2 Metodología innovadora. ....	30
2.1.5 <i>Currículo y Aprendizaje Significativo</i> .....	31
2.1.6 <i>Recursos</i> .....	32
2.1.7 <i>Incorporación de las TIC en la Enseñanza</i> .....	35
2.1.7.1 TIC y Educación .....	35
2.1.7.2 Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA). ....	35
2.1.7.3 TIC y Enseñanza.....	36
2.1.8 Rol Docente y Capacitación .....	38
2.1.9 Educación en el Marco de la Pandemia.....	39
2.1.9.1 Alfabetización Digital. ....	40
2.2 Narración Reflexiva en torno a la Experiencia Docente Significativa y Evidencias .....	42
2.3 Análisis de desafíos e impacto de la experiencia docente significativa en el perfil profesional y proyección de acciones futuras. ....	42
<b>Parte III. Contribución de la Facultad de Educación PUCP al desarrollo profesional Docente</b> .....	<b>55</b>
3.1 Análisis y reflexión sobre la formación docente recibida en la Facultad de Educación en relación con su ejercicio profesional .....	55
3.2 Recomendaciones.....	59
<b>Conclusiones</b> .....	<b>60</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>62</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>66</b>

## Presentación

El informe titulado “Metodología para la enseñanza significativa en el contexto de pandemia”, presenta la experiencia docente significativa seleccionada como resultado de la vivencia personal durante la práctica educativa en un colegio religioso privado, ubicado en San Isidro con niños de 4 y 5 años, la cual se dio en un contexto de pandemia y que llevó a generar un cambio en la metodología de trabajo por Proyectos en una educación presencial, dando lugar a una metodología por Proyectos de carácter activo participativa en entornos virtuales.

Este trabajo tiene como objetivos: en primer lugar, describir las estrategias didácticas para la enseñanza - aprendizaje implementadas con los niños de inicial (4 y 5 años), en las sesiones virtuales durante la pandemia; en segundo lugar, describir las diferentes herramientas educativas utilizadas en entornos virtuales con niños de inicial (4 y 5 años) en el contexto de pandemia en una institución educativa privada; y en tercer lugar, reflexionar sobre la experiencia docente significativa en el contexto de pandemia expresada en la capacidad creativa, adaptativa y resiliente, a partir del cambio de metodología de enseñanza y, en cuarto lugar, reflexionar sobre la formación inicial recibida en la Facultad de Educación (FAE) de la Pontificia Universidad Católica del Perú, de modo de presentar algunas propuestas de mejora que sigan enriqueciendo su propuesta formativa.

El informe se desarrolla en tres partes; en la PARTE I, se detalla como fue el proceso de la selección y se describe la experiencia significativa; en la PARTE II, se presenta la fundamentación teórica que presenta los principales conceptos que sustentan la experiencia significativa seleccionada, así como también se detalla el proceso de reflexión seguido a través de la estrategia de la narración reflexiva, la cual permitió pasar de una reflexión natural, a una práctica reflexiva compleja de la propia experiencia significativa, siendo esta, materia e insumo para el desarrollo y producción del Trabajo de Suficiencia Profesional (TSP).

Finalmente, se hace mención a algunos logros alcanzados durante el desarrollo del trabajo, como es el caso de la práctica de la narración reflexiva como estrategia para ejercitar la reflexión, la revaloración de la carrera docente y la necesidad de una capacitación continua para ofrecer oportunidades de aprendizaje significativo a los

alumnos. En la PARTE III se presentan los aportes recibidos en la formación inicial por parte de la Facultad de Educación y se brindan algunas recomendaciones para la continua actualización del plan de estudios que ofrece la Facultad.

Por último, se proponen las conclusiones del trabajo, así como las referencias que sustentan el trabajo y los anexos con las evidencias correspondientes. En todo ello rescatando el valor de adaptar una metodología de trabajo con los niños enmarcada en un contexto de pandemia y lo que ésta ha significado en la práctica docente, como es el caso del desarrollo de destrezas, el aprendizaje lúdico basado en el descubrimiento, el desarrollo de la sensibilidad y comprensión del entorno que los rodea, así como el fomento del trabajo en equipo, la participación activa motivada y el aprendizaje a través de la reflexión, finalmente, la incorporación de las TIC en la enseñanza -aprendizaje y la formación integral de los niños.



## Parte I. Descripción de la Experiencia Docente Significativa

En esta sección del informe se dará a conocer el proceso de identificación de la experiencia docente, las razones de su elección, la descripción del contexto en el que se desarrolló y la explicación en sí de lo que supuso dicha experiencia docente significativa.

### 1.1 Identificación y contextualización de la Experiencia docente significativa

#### 1.1.1 Identificación de la experiencia docente significativa

Para seleccionar la experiencia significativa se realizó un listado de cinco experiencias importantes y relevantes dadas a lo largo de los años de experiencia del quehacer docente, las mismas que contribuyeron a fortalecer y reafirmar la vocación de vida al estudiar la carrera de Educación Inicial.

El listado de experiencias singnificativas del quehacer docente fue registrado teniendo en cuenta dos criterios: las evidencias que podrían sustentar la experiencia y las evidencias que NO se dieron en la experiencia, realizando una evaluación exhaustiva de cada una de ellas para lograr la selección correcta (ver Tabla 1).

**Tabla 1**

#### *Elección de la experiencia significativa docente*

Experiencias	Evidencias que podrían sustentar la experiencia
1. Conocer sobre como afecta la sobre asistencia de los PFFF en los niños de 4 años en las clases virtuales.	- Sesiones de clase - Video grabaciones - Material de acompañamiento - El colegio propone 2 objetivos anuales a trabajar y ser evaluados por la institución
2. Cambio de metodología en el dictado de clases: de lo tradicional a lo virtual en cuanto a la enseñanza – aprendizaje.	- Sesiones de clase - Video grabaciones - Material de acompañamiento - Reuniones de grupo funcional - Capacitaciones sobre herramientas virtuales - Fotos de como se dictan las clases virtuales - Rúbricas de evaluación - Actividades desarrolladas por los estudiantes - Comentarios de satisfacción de los estudiantes - Realización de actividades colaborativas tanto entre docentes como entre niños.

3.Adaptación a la virtualidad de los profesores de educ. inicial	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sesiones de clase</li> <li>- Video grabaciones</li> </ul>
4.Desarrollo de la motricidad fina a través de actividades lúdicas y sensoriales	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sesiones de clase</li> <li>- Video grabaciones</li> <li>-Material de acompañamiento (material asincrónico)</li> <li>- Rúbricas de evaluación</li> <li>-Actividades desarrolladas por los estudiantes (sincrónico y asincrónico)</li> <li>-Sesiones de clase</li> <li>- Video grabaciones</li> <li>- Fotos de como se dictan las clases</li> <li>-Rúbricas de evaluación</li> </ul>
5.Integración de áreas curriculares en el dictado de clases ( no dictar o enseñar por áreas, sino de manera integral)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Actividades desarrolladas por los estudiantes</li> <li>-Reunión para saber la satisfacción de los PFFF</li> <li>-Reuniones de grupo funcional.</li> </ul>

Nota. Elaboración propia

Luego de esta evaluación, se seleccionó la segunda experiencia debido a su impacto en la practica educativa, el reto que supuso ponerla en práctica y sostenerla durante el tiempo de confinamiento y por los logros alcanzados con los niños en la puesta en práctica. Esta experiencia consistió en el cambio de una metodología por proyectos presencial, a una metodología por proyectos activo participativa virtual para la enseñanza significativa en el contexto de pandemia.

Es necesario señalar que la experiencia significativa seleccionada cuenta con suficientes evidencias para ser fundamentada, como fotografías de los estudiantes realizando las actividades con la nueva metodología, fotografías de la implementación de recursos y estrategias empleadas en el cambio de metodología, planificaciones de clase, fotografías de capacitaciones docentes y fotografías de los mismos docentes que implementaron la propuesta en reuniones colaborativas coordinando el desarrollo de la experiencia.



### **1.1.2 Contextualización de la experiencia significativa**

El trabajo de suficiencia profesional que se presenta a continuación nace a partir de la situación de pandemia por el COVID - 19 que afecta a nivel mundial, habiéndose reportado los primeros casos en diciembre del 2019 en China y propagándose a ritmo acelerado por todo el mundo. La Organización Mundial de la Salud (OMS) declara en “*emergencia de salud pública y de importancia internacional*” el 30 de enero del 2020 y reconociendo dicha enfermedad como pandemia el 11 de marzo del 2020 cuando se informó de su avance con 4291 muertos y 118 000 casos en 114 países (OPS, 2020). Ante esta situación, el Gobierno del Perú el 15 de marzo de 2020 dictamina decretar “en estado de emergencia y aislamiento social obligatorio” (DS044 - PCM 1864948 - 2, 2020 art.1) (PCM, 2020) todo el territorio nacional, primero proponiendo quince días de cuarentena, para luego pasar a fechas indefinidas y extendidas desde ese momento hasta el año siguiente, con el fin de controlar la expansión de dicho virus en territorio peruano.

Como consecuencia de lo anterior, surge la inquietud en el colegiado de docentes sobre lo necesario, oportuno y urgente de generar un cambio o adaptación, de modo de pasar de una metodología de enseñanza basada en Proyectos, en la que se hace poco o un uso básico de las herramientas Tecnológicas de la Información y la Comunicación (TIC), a una metodología activo-participativa en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Es decir, se toma la decisión de implementar una metodología activa donde los alumnos sigan siendo el eje y los protagonistas de sus aprendizajes, brindándose un proceso de enseñanza-aprendizaje de manera integral y contextualizado a la situación real del momento – pandemia, virtualidad -, con el único objetivo de seguir ofreciendo una educación de calidad a los estudiantes de 4 y 5 años del centro educativo (Educación 3.0, 2016).

Al hacer referencia a una educación de calidad, se toma en cuenta que el objetivo primordial es formar personas capaces de llegar a una realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con el entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el

mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento. Es decir asumir el rol docente como facilitador y guía de los alumnos, con el único propósito de acompañarlos a crecer como personas formadas en valores, ayudando a desarrollar sus habilidades e inculcando el respeto a su cultura y a la de los demás; por lo que su formación no solo dependerá de los conocimientos sino también de su desarrollo personal y humanista, con un pensamiento crítico y coherente en torno a sus actos (MINEDU - LEY GENERAL DE EDUCACIÓN N° 28044 art. 8, 2003).

Cabe recordar, que una educación de calidad es el requerimiento más solicitado por los padres de familia, por lo que esta (la educación) ha ido evolucionando y enriqueciéndose con diferentes herramientas y estrategias educativas innovadoras, como es el caso de los EVA, los cuales brindan herramientas tecnológicas y virtuales para complementar y facilitar el progreso en el proceso de enseñanza-aprendizaje integrales de los alumnos, dada su flexibilidad y mecanismos de motivación (Educalink, 2021).

La institución educativa en la cual se enmarca este proyecto, es una institución religiosa católica privada, perteneciente a la UGEL 6, de modalidad mixta y se encuentra situada en Lima Metropolitana en el distrito de San Isidro; brinda atención a los tres niveles de Educación básica regular (EBR): nivel inicial, nivel primario y nivel secundario, organizados de la siguiente manera:

**Tabla 2**  
*Cuadro de distribución por niveles educativos*

CICLO	NIVEL	EDAD/GRADO
<b>CICLO I</b>	INICIAL	4 y 5 años
<b>CICLO II</b>	PRIMARIA	1ro y 2do
<b>CICLO III</b>	PRIMARIA	3ro y 4to
<b>CICLO IV</b>	PRIMARIA	5to y 6to
<b>CICLO V</b>	SECUNDARIA	1ro a 3ro
<b>CICLO VI</b>	SECUNDARIA	4to y 5to

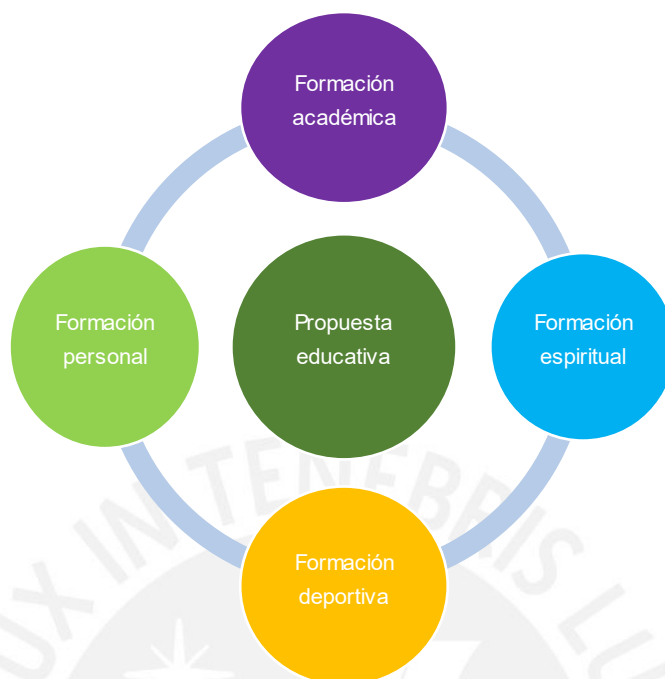
Nota. Elaboración propia

La propuesta pedagógica está fundamentada en la filosofía religiosa de la institución: Proyecto Educativo Agustino (PEA), el cual está desarrollado en base a un

enfoque por capacidades, por tanto, desarrolla las destrezas y habilidades cognitivas de los alumnos, para llegar a la reflexión y poder responder positivamente a situaciones de su realidad y contexto; además de pilares académicos donde los alumnos sean buscadores de la verdad, desarrollando actitudes que les ayuden a ser críticos, busquen soluciones y sean capaces de tomar decisiones siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje (-integración, respetando la interculturalidad -búsqueda de la verdad, fomentando la indagación y la mayéutica, -comunidad, fomentando el trabajo en equipo y colaborativo,-trascendencia, reflexionando sobre el sentido de la vida e -innovación, promoviendo la creatividad). En cuanto al desarrollo personal, se busca un desarrollo positivo de la afectividad, con el fin de tener una sana autoestima, ser capaces de establecer relaciones de convivencia basadas en el respeto y solidaridad por el otro y valorar su propia identidad. En cuanto al desarrollo espiritual, se busca formar alumnos con valores cristianos y formación humana, brindando espacios de oración, encuentros con Dios y consigo mismo; además de participar en actividades solidarias. En cuanto al desarrollo físico, se promueve la práctica de diversos deportes y disciplinas, vida saludable, hábitos de higiene y cuidado del medio ambiente. En cuanto al ámbito emocional, el alumno y su familia recibe apoyo y orientación en las distintas etapas del desarrollo contribuyendo así al logro del equilibrio bio- psico- social de la comunidad educativa, con el fin de lograr su adaptación al entorno escolar. Por tanto, la propuesta pedagógica de la institución educativa es totalmente integral, facilitando en los alumnos la potencialización de sus habilidades, destrezas y conocimientos de una manera lúdica y vivencial, a través de proyectos basados en problemáticas y temas reales. Tal como se muestra en la figura 1, dicha propuesta pedagógica está compuesta por 4 ejes:

## Figura 1

*Ejes de la propuesta pedagógica de la institución educativa*



Nota. Elaboración propia

Continuando con la línea de la integralidad de la enseñanza en la institución, es importante mencionar que en cada uno de los bimestres se desarrolla un proyecto educativo, el cual funge de eje transversal para los tres niveles (inicial, primaria y secundaria), quienes deben realizar dicho proyecto de acuerdo a la edad, nivel, realidad y contexto de los niños y jóvenes. Los proyectos eje permanentes se presentan en la siguiente figura:

## Figura 2

### Proyectos bimestrales



Nota. Elaboración propia

Sumado a lo anterior, se debe hacer énfasis en que a los estudiantes del centro educativo y específicamente a los alumnos del nivel inicial (ciclo I) se les brinda una metodología basada en la indagación y el desarrollo de habilidades; esto se traduce en actividades diarias de 6 horas académicas cada día entrelazando conocimientos de distintas áreas y materias, donde los alumnos aprenden de manera presencial, lúdica y de forma integral, partiendo de su curiosidad por conocer más sobre un tema de interés e indagando sobre este. De tal manera, que las profesoras desarrollan las actividades diarias basándose en la información compartida por los alumnos, creando el hábito de exploración y de experimentación, fomentando las habilidades de autogestión, comunicativas y sociales en los alumnos; todo ello sin embargo, con poca exploración y utilización de herramientas tecnológicas, siendo diestros sólo en el manejo de las herramientas básicas como PPT, videos, tablets, y/o la plataforma institucional, que sirve principalmente como canal de comunicación con los padres de familia.

Así mismo, a pesar que la mayoría de familias tiene un nivel económico promedio y la suficiente solvencia económica para brindarles la oportunidad de interacción a sus menores hijos con diferentes EVA (ver Anexo 1), que permita una interacción más didáctica y colaborativa entre ellos, accediendo al aprendizaje y la retroalimentación sin tener que coincidir ni en tiempo ni en espacio físico; se evidencia que no todas las familias, ni los cuidadores (sean nanas, abuelos o algún familiar), ni los padres están

familiarizados con la tecnología ni con los EVA, lo que repercute en la comunicación y el aprendizaje, haciendo que el empleo de recursos y herramientas tecnológicas se vuelva un obstáculo en el ámbito escolar.

Por otro lado, se evidenció que las docentes de ciclo I tenían conocimiento de algunas herramientas tecnológicas o recursos en línea; sin embargo, eran utilizados con poca frecuencia debido a la priorización de la exploración física y de material concreto. Consecuencia de ello, la elección de la plataforma a utilizar durante las sesiones virtuales fue un reto y del mismo modo ocurrió con la elección de las herramientas a utilizar para el desarrollo dinámico de las sesiones de aprendizaje con la nueva metodología que se estaba implementando. A su vez, surgió el cuestionamiento, de manera general con todo el equipo, sobre el tiempo o duración que debían tener las sesiones virtuales con los alumnos de Ciclo I, sobre todo por su edad (4 o 5 años según el caso) y por el tiempo de exposición frente a una pantalla, llevándolos a preguntarse de que forma se podría trabajar durante todo el año escolar, tomando como alternativas las sesiones sincrónicas, asincrónicas o ambas.

La concepción que se tenía de la educación virtual o remota recidía en que era exclusiva de niveles superiores de educación y con destrezas tecnológicas (alumnos de institutos, universidades, bachillerato, etc.). Sin embargo, la pandemia puso a prueba y retó a los docentes del nivel inicial forzándolos a explorar un campo totalmente nuevo para la gran mayoría. Esta situación llevó a enfrentar los temores sobre el uso de la tecnología en las sesiones virtuales para la enseñanza y el aprendizaje, con el objetivo de seguir brindando los mismos estándares de calidad y aprendizajes significativos en la virtualidad. Por lo expuesto, el equipo docente y administrativo de la institución educativa decidió dialogar y establecer consensos, de modo de plantear y sugerir soluciones sobre cómo abordar y hacerle frente a esta emergencia social y educativa. En efecto, se tuvo que pensar y repensar en múltiples opciones y aspectos para la implementación del cambio de metodología de la enseñanza significativa y todos los ajustes que ello implicaba. Entre ello, diseñar estrategias y recursos que sean acordes a la edad de los estudiantes, al tiempo de exposición a una pantalla, a los objetivos a lograr, al contexto y, en particular, a la realidad familiar de los alumnos.

Así pues, se propuso implementar la metodología significativa activo-participativa como eje de aprendizaje en las sesiones virtuales. Esta decisión implicó preparar de manera óptima a los docentes, capacitándolos en TIC's, en EVA, organizando reuniones de grado e incluso asesorías personalizadas sobre currículo y adecuación curricular, para así brindar un buen servicio educativo virtual e integral a los alumnos de inicial.

## **1.2 Descripción de la Experiencia Docente Significativa**

La experiencia docente significativa del cambio y adaptación de metodología para una enseñanza significativa en un contexto de pandemia fue una vivencia que significó incertidumbre, preocupación, pero a la vez, fue gratificante y aleccionadora, tanto en el campo laboral como en el personal.

Cuando empezó la pandemia por el COVID -19, las instituciones educativas con propuestas educativas presenciales se encontraron de un momento a otro con una situación que no imaginaban, como lo fue la suspensión de clases, el ingreso a una cuarentena indefinida y como respuesta inmediata el cambio a una educación virtual o remota. Es por ello que esta experiencia significativa se basa en el cambio de una metodología por proyectos presencial a una metodología en enseñanza-aprendizaje activa participativa en entornos virtuales de aprendizaje. Esto, sin duda, se ha evidenciado en el interés y el entusiasmo de los niños por entrar a las sesiones virtuales, teniendo una participación activa al plantear, proponer y ejecutar alguna actividad para reforzar los contenidos.

Es de suma importancia recordar que uno de los puntos claves para el logro de este cambio de metodología sin mayores dificultades, ha sido el uso de recursos y estrategias tecnológicas en las sesiones virtuales, logrando que cada alumno sea el protagonista y responsable de su propio aprendizaje y, por tanto, del uso de su tiempo. En esta misma línea, es importante mencionar que, en este contexto de cambio, el rol docente no solo ha sido el de guía y facilitador del aprendizaje, sino de acompañante y como tal, ha tenido la obligación de enseñar el uso adecuado de estos recursos y estrategias tecnológicas, teniendo en cuenta la sobre exposición de información a la que están expuestos los alumnos en todo momento. Además, ha supuesto la

capacitación del docente en TIC y EVA, para poder identificar y utilizar de manera correcta los diversos recursos tecnológicos.

La experiencia docente significativa, parte desde el momento en que las clases presenciales 2019 iniciaron como usualmente se impartían, con una planificación curricular previa, planeamiento de actividades, juegos, rutinas, interacción social, acompañamiento psicopedagógico y espiritual; dando la bienvenida a la institución educativa a todos los niños y desarrollando todo lo planificado con normalidad, sin preocupación alguna y con entusiasmo. Al pasar de los días se informó a través de la convocatoria a una reunión general del profesorado y basada en un pronunciamiento urgente del Gobierno, que establecía en ese momento que las clases presenciales eran postergadas indefinidamente al igual que toda actividad social y económica. Esto llevó a que los docentes terminaran su horario laboral con dudas e incertidumbre de lo que pasaría, hasta ese momento sin imaginar el impacto que tendría). Días más tarde, la institución se comunicó con el profesorado invitándolos a una reunión virtual con carácter de urgencia; se puede decir que, esta situación marca un precedente al trabajo remoto utilizando recursos virtuales.

En efecto, aquella reunión sirvió para trabajar en equipo, como “comunidad” según nuestros valores institucionales y establecer la mejor propuesta o alternativa, de manera que se pueda continuar brindando a los niños una educación de calidad y, de esta manera, poder responder a los padres que aún seguían manteniendo la confianza en la institución educativa. Cabe señalar que, en la reunión participaron docentes, asesores de área, coordinadores académicos, asesores espirituales, administrativos y hasta personal de servicio y seguridad, compartiendo así opiniones y sugerencias para definir este aspecto; de manera que se pudiera dar una respuesta efectiva, clara, precisa y oportuna a los padres sobre el futuro cercano en la formación escolar de sus hijos.

Por eso, al ser invitado el nivel de Educación Inicial a una sala virtual para compartir propuestas (ver Anexo 2), se dio una lluvia de ideas y un conversatorio, que permitió recoger los puntos de vista de las docentes, con el objetivo de clarificar cómo se podría realizar este cambio de metodología, teniendo en cuenta la edad de los alumnos (4 o 5 años), la situación de las familias, el acceso a internet, la disponibilidad de



tiempos, así como los decretos y disposiciones legales y de urgencia que se presentaban día a día.

El cambio de metodología propuesto se enmarcó en un enfoque constructivista, por tanto, activo participativo, que trajo como aporte importante un clima de trabajo colaborativo entre docentes, padres de familia y alumnos. Se puede afirmar que se logró la exploración en torno a posibles herramientas tecnológicas y experiencias educativas en línea y de gamificación. De igual manera se pudo despertar la curiosidad y la indagación de las docentes, a partir de dinámicas con retos. Por lo tanto, con este cambio y adaptación de metodología se logró cumplir con los objetivos esperados para las edades de 4 y 5 años; y por último, se consiguió mantener también los tiempos de atención y concentración de las docentes participantes, durante las sesiones virtuales, teniendo como herramienta de trabajo la diversión, la creatividad, así como la participación activa y colaborativa en todas las sesiones.

Toda esta implementación de cambio permitió identificar la diversidad de recursos y estrategias con los que contaba el nivel de educación inicial y con los cuales se podía hacer significativa una clase, sobre todo, la enseñanza. En tal sentido, se consiguió, por ejemplo, como backup, algunos programas educativos virtuales, juegos de retos, juegos de valoración social, de recompensas tales como: kahoot, among EF, nearpod, entre otros. Del mismo modo, herramientas tecnológicas como: wordwall, livework sheets, learning app, quizlet, jamboard, padlet, pizarras interactivas, entre otros.

Se empezó explorando la plataforma Zoom, como la primera plataforma para realizar las sesiones virtuales por la accesibilidad, la sencillez de su uso y porque era una de las más conocidas, tanto por las docentes como por los padres de familia (ver Anexo 3) Sin embargo, todo ello significó tiempo extra al horario de trabajo, con reuniones y prácticas sobre la utilidad y servicios que brindaba dicha plataforma, ya que ante alguna duda o función que no fuese comprendida, se revisaban tutoriales en youtube para la explicación del caso y su posterior efecto multiplicador con todo el equipo de trabajo. Sin embargo, después de dicha decisión, se optó por migrar a la plataforma Meet, para el desarrollo de las sesiones y el proceso de acompañamiento a los estudiantes, durante el resto del año. Esto debido al carácter dinámico y amigable

de dicha plataforma y a su vinculación con todas las herramientas Google que utiliza la institución educativa.

Luego, se verificaron los recursos que se podían compartir a través de dicha plataforma, para lo cual se empezó probando con herramientas ya conocidas por las docentes (ver Anexo 4) como: PPT, documentos word, canciones con videos de youtube. Se puede decir que, poco a poco se fue explorando cada vez más con recursos novedosos de gamificación, donde se podían crear actividades con juegos en línea o pizarras interactivas y generar interacción con los niños en tiempo real y diferido.

A la par de la selección de la plataforma en la que se realizarían las sesiones virtuales, se vio por conveniente reorganizar y adaptar, en algunos casos, los horarios de clases, los cuales pasaron a llamarse horarios de sesiones sincrónicas, siendo conexiones de sólo una vez al día por 30 minutos (ver Anexo 5). Cabe señalar que, el aula de 24 niños se dividió en 3 grupos de 8 niños cada grupo, donde todos los grupos se conectaban diariamente. También se establecieron sesiones asincrónicas las cuales fueron planteadas como actividades de refuerzo del trabajo realizado en clase (cuentos interactivos, actividades en línea, fichas interactivas, etc) para sus hogares. Estas se realizaron en los tiempos “libres” de los alumnos, de manera que podían descargarlas desde la plataforma oficial de la institución. Se estableció, además, como parte del horario de trabajo, tomar 5 minutos antes de empezar la sesión para que los niños se conozcan, interactúen y socialicen, pues durante la cuarentena, este grupo de niños no tuvo la oportunidad de hacerlo. Terminado ese tiempo (5 minutos), se empezaba con la clase, motivando a los niños con canciones, juegos, adivinanzas, bailes, entre otros, siempre apoyados con videos o imágenes.

A su vez, a la par de la reestructuración de los horarios, era necesario y urgente realizar una adecuación curricular, que vaya con lo que en ese momento planteaba el gobierno de turno, pero sin perder de vista la calidad educativa que ofrecía la institución. Por tal motivo, se adecuaron algunas competencias y objetivos planteados en las distintas áreas curriculares para hacerlos más alcanzables y reales de acuerdo a las características de los niños y su contexto. En tal sentido, se vió la necesidad de evaluar los aprendizajes de los niños, implementando “encargos mentales” para evitar llamarlos tareas; los cuales se desarrollaban en casa, durante el lapso de una semana. Los padres de familia asumieron la responsabilidad de subir las evidencias de las tareas a

la plataforma del colegio, en carpetas virtuales, las cuales podían ser una fotografía o un video de lo que se hubiese solicitado.

Por otro lado, para realizar la programación de actividades generales se debía juntar a todo el grupo funcional<sup>1</sup> de Kinder (5 años) o de Pre Kinder (4 años), según fuera el caso, así como también cuando se debía programar actividades propiamente de aula, se debían reunir por “grupos funcionales”. En dichas reuniones de coordinación, se veía qué actividades debían programar para lograr el objetivo propuesto durante la sesión virtual, para ello se tomaba en cuenta actividades de movimiento, actividades de exploración, actividades virtuales, actividades de gamificación y actividades de indagación.

Con el paso de las semanas, se evidenció que los niños tenían la necesidad de compartir, conversar y jugar con sus pares; es así que se implementa (adicionalmente) como parte del cambio de metodología, un espacio de 20 minutos, dos veces a la semana (un rango de hora donde todos estuviesen libres a la vez) para conectarse y hacer un recreo virtual. Este espacio se iniciaba con toda el aula junta y luego de una dinámica, juego o actividad se les enviaba a salas aleatorias, para que pudiesen jugar y compartir con sus compañeros. Como era un recreo virtual, las actividades eran sugeridas por los alumnos.

Por otro lado, se evaluó la importancia de que el profesorado tuviese más capacitaciones en el uso y elección de recursos tecnológicos y en herramientas interactivas, de modo de continuar mejorando los aprendizajes de los alumnos y así cumplir con las expectativas de los padres de familia. Tal es así, que la institución inició la capacitación al personal docente en el uso de herramientas Google con la certificación de Google for Education (ver Anexo 6) y de esta manera aprovechar al máximo las herramientas que se ofrecen, tanto para los maestros como para los alumnos. Pero, como muchos de los padres de familia eran neófitos en el tema tecnológico y virtual, la institución también se vió en la obligación de capacitarlos y las docentes se vieron en la necesidad de enviarles pequeños tutoriales para ayudarlos en alguna actividad propuesta.

---

<sup>1</sup> Grupos funcionales: Equipos de trabajo según la edad a la que se enseña (docentes de español, inglés y psicomotricidad).

En la sesión virtual, se procuró que la mayor motivación de los niños fuesen las actividades lúdicas, con el fin de mantenerlos el mayor tiempo posible concentrados y conectados a la clase mientras aprendían. Durante las sesiones virtuales se utilizaron diferentes herramientas tecnológicas (videos, juegos interactivos, gamificación, Thinking based learning, juegos en línea, entre otros), juegos de roles, bailes, canciones, exploración de material concreto, encargos mentales, ejercicios motores, actividades plásticas y juegos de retos. Todo ello trabajado de manera integral (no se enseñaba por áreas), fomentando en todo momento la participación activa de los estudiantes y teniendo como pilar el desarrollo de habilidades sociales, de pensamiento, autogestión, comunicación e investigación. Dicho trabajo evidenciado en las programaciones de clase, las cuales debían realizarse de forma colaborativa y, posteriormente, socializadas con toda la clase, para enriquecerlas, según fuera el caso (ver Anexo 7).

Al finalizar el año escolar, se analizó el impacto que tuvo este cambio metodológico, utilizando diferentes herramientas tecnológicas orientadas a generar una enseñanza significativa en las sesiones virtuales y en el aprendizaje de los niños de inicial. Como resultado se encontró que este conjunto de herramientas, técnicas y estrategias motivaron y afianzaron el aprendizaje de los pequeños de manera lúdica, entretenida e integral. Además, a las docentes les permitió evaluar, diagnosticar y analizar capacidades y dificultades de los alumnos.

## **Parte II. Narración y Reflexión En Torno a la Experiencia Docente Significativa**

En esta sección del informe se encontrará la fundamentación teórica que sustentará el trabajo con ideas, teorías y conceptos ordenados y sistematizados, con el fin de dar una idea clara sobre la metodología implementada. Además, se encontrará la narración crítica y reflexiva sobre la experiencia docente significativa y las competencias profesionales obtenidas en la formación pedagógica y como éstas contribuyeron en el desarrollo de la experiencia.

### **2.1 Fundamentación Teórica que Sustenta la Experiencia Docente Significativa**

#### **2.1.1 Enseñanza Significativa**

Actualmente uno de los retos más importantes de la educación en general, como producto de la pandemia y del confinamiento, consiste en la formación y educación digital, donde, como menciona Carranza Alcantar M., (2018) “el reto de la educación actual es la educación digital (...) con énfasis en las acciones formativas que combinen la formación tradicional con la no presencial o en línea (blended learning o modalidad mixta)” ( p.7); lo cual implica, como hace referencia la autora, es que todos los individuos del quehacer educativo tengan como prioridad la capacitación y la actualización en el uso de TIC para que, de esta manera, puedan aprovechar al máximo cada recurso tecnológico, en beneficio de los procesos de enseñanza- aprendizaje, de modo que los alumnos sigan siendo el eje del quehacer educativo con un aprendizaje significativo.

Es importante también, tomar en cuenta que la enseñanza significativa debe estar fundamentada en el aprender a ser, aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a hacer; es decir, en los 4 Pilares de la Educación (UNESCO, 2020), ya que el trabajo con los niños más pequeños debe ser integral y eficaz por que dependerá de esa base de integralidad para simentar adecuadamente los aprendizajes para toda la vida. Tal como recomienda Codik, (2010), la educación no sólo debe estar centrada en un aula de clases y recibir contenidos, sino se deben brindar nuevos ambientes de aprendizaje y una cultura de pensamiento, que plantee un proceso de enseñanza cada vez menos pasivo, más auténtico, más autónomo y centrado en el alumno; es decir, un aprendizaje cada vez más práctico, colaborativo, integral, significativo y contextualizado.

A partir de lo anterior, haremos referencia a las diferentes teorías que fundamentarán esta enseñanza significativa, activa y colaborativa, las cuales nos brindarán una perspectiva diferente de la enseñanza virtual o remota, orientada al desarrollo integral de los alumnos.

### **2.1.2 Teorías del Aprendizaje.**

#### ***Teoría del Aprendizaje Significativo – Ausubel.***

El psicólogo y pedagogo estadounidense Paul Ausubel nos plantea la Teoría del Aprendizaje Significativo, el cual nace para distinguirlo claramente del aprendizaje memorístico. Este nuevo enfoque de aprendizaje hace referencia a la importancia que

tienen los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevos aprendizajes; es decir, que el saber que logramos es a largo plazo y está basado en la experiencia y en los conocimientos previos que la persona tenga.

Para Ausubel, (1983) “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización”. (p.18). Esta teoría del Aprendizaje Significativo, como nos menciona Coll (2010), plantea que es necesario brindar a los alumnos actividades que sean motivadoras y significativas; es decir, actividades que le despierten el deseo por aprender y participar activamente en su aprendizaje, partiendo de su experiencia previa. El mismo autor propone que existen 5 dimensiones que se deben tener en cuenta para el desarrollo de un aprendizaje significativo: Motivación, comprensión, la funcionalidad, la participación activa y la relación con la vida real priorizando la metodología activa y el aprendizaje por descubrimiento. A continuación haremos referencia a cada una de ellas.

Se entiende motivación como aquel estímulo que hace a los alumnos prestar atención a los docentes, que participen activamente, sientan el interés por preguntar, investigar y aclarar dudas, desarrollando su aprendizaje por descubrimiento. La dimensión comprensión hace referencia a la habilidad de entender y dar sentido a los conocimientos y experiencias; la funcionalidad responde a las preguntas: ¿Para qué sirve lo que he aprendido? y ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en la vida diaria?, Todo ello con el fin de saber cuánto grado de comprensión tenemos del aprendizaje adquirido y cómo podemos hacerlo trascendente a nuestra vida cotidiana. La participación activa es entendida como aquella voluntad e interés espontáneo que acompaña a la experiencia previa, lo que le da la confianza al alumno para participar durante el desarrollo de sus clases. La dimensión relación con la vida real, hace referencia a “aprender haciendo”; es decir, el aprendizaje que tenga el alumno debe ser útil y práctico, por lo que le dará las herramientas propicias para resolver dificultades y afrontar retos de la vida real.

### ***Teoría Cognitiva – Piaget***

Jean William Fritz Piaget, uno de los máximos representantes, que sienta las

bases de la Teoría Constructivista; realizó su estudio tratando de explicar cómo es que la persona aprende y cómo estos aprendizajes adquiridos dependen de las vivencias que haya tenido. Dicho en otras palabras y haciendo énfasis en lo citado por Ortiz, (2015) la Teoría Cognitiva de Piaget hace referencia al proceso de evolución progresivo por el que pasan los niños hasta llegar a su maduración física y psicológica, en la interacción con las personas y el medio que le rodea. Este proceso de maduración biológico implica el desarrollo de estructuras cognitivas, que cada vez se van complejizando para ayudarlo a adaptarse y sobrellevar cualquier situación por asimilación y acomodación, como fenómenos internos que ocurren en las personas cuando aprenden.

Por otro lado, como menciona Regader, (2019) “¿Por qué se dice que Piaget es constructivista? en términos generales, es por que este autor entiende el aprendizaje como una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento” (p.2). Explicado de otra manera, los cambios de conocimiento que experimenta un individuo parten de su propia experiencia y de la interacción con el medio, por ello es importante exponer a los niños a la exploración de recursos para promover su interaprendizaje y que este sea cada vez más significativo.

Por ello, si se piensa en este paradigma como soporte de la educación virtual, se debe tener en cuenta tres cosas importantes como hacen Navarro & Texeira, (2011); primero, organizar actividades que resulten significativas para él/ella, a partir de la información que recibe, como estrategias de enseñanza se pueden utilizar organizadores gráficos, mapas o esquemas; segundo, proponer actividades o ejercicios que permitan a los participantes comunicarse con otros, por ejemplo, se puede fomentar discusiones e interacciones para que se aprenda a escuchar y respetar a los demás; y tercero, se debe fomentar y promover que los estudiantes se involucren en la solución de problemas, a través de simulaciones o situaciones reales, por ejemplo, en el nivel de educación inicial, se puede promover juegos de roles.

### ***Teoría de la Escuela Activa – Rousseau.***

La teoría de la Escuela Activa es un enfoque pedagógico integral donde se prioriza la acción antes que los contenidos; es decir, se prioriza el “saber hacer”; la

escuela activa promueve la educación personalizada, el trabajo cooperativo y la creación de vínculos fuertes entre escuela y comunidad; es decir, el docente debe brindar las herramientas necesarias, para que sean los propios alumnos quienes investiguen, procesen la información convirtiéndola en significativa, siendo el docente solo un guía en este proceso de aprendizaje (Mogollón & Solano, M., 2011). Estos puntos son necesarios para mejorar la calidad educativa y de esta manera asegurar que los estudiantes tengan las destrezas cognitivas y sociales necesarias para poder acceder a buenos trabajos en su vida futura, además de fomentar que puedan tener la capacidad de decidir por ellos mismos.

Cabe destacar que, en la Escuela Activa, cada estudiante avanza a su propio ritmo de aprendizaje, de tal manera que cada alumno dialoga, debate e investiga sobre lo que aprende, teniendo como guía al docente; además, el alumno es reconocido como único y especial, lo cual lo empodera para llegar a ser líder en el futuro. Los antecedentes más representativos de dicha pedagogía son Galileo, Locke, Pestalozzi y Rousseau.

### ***Teoría del Conectivismo – Siemens.***

Antes de pasar a explicar esta teoría, debemos tener en cuenta lo que nos dice la American Society of Training and Documentation (ASTD) (citada por Siemens, 2015) “Half of what is known today was not known 10 years ago. The amount of knowledge in the world has doubled in the past 10 years and is doubling every 18 months...”<sup>2</sup> (p.2), es a raíz de este cambio constante, veloz y enmarcado en la tecnología y las redes que nace la teoría del Conectivismo.

Esta nueva corriente está fundamentada y entendida, como lo explica Siemens (2005), en que “el conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías del caos, redes, complejidad y autoorganización” (p.5). Donde la educación viene a ser un proceso complejo, en el que se presentan diferentes obstáculos que el alumno debe de superar, mediante el uso de las redes del conocimiento que brindan los medios tecnológicos. Dicho en otras palabras, el conectivismo relaciona el aprendizaje formal con el informal sin distinción alguna, pero estos aprendizajes serán mediados y

---

<sup>2</sup> “La mitad de lo que se sabe hoy no se sabía hace 10 años. La cantidad de conocimientos en el mundo se ha duplicado en los últimos 10 años y se duplica cada 18 meses”. Traducción propia.



potencializados al integrarse con la tecnología. Es decir, “no es lo que hago por mí, sino más bien lo que soy ahora capaz de hacer con y para los demás”, por eso, con esta teoría, el alumno construye su propia red y descubre links entre ideas y decide que aprender.

Por otro lado, Gutiérrez, (2012) señala algo que vemos a menudo con los estudiantes, que el conectivismo describe la relación existente entre el aprendizaje humano y el acceso al conocimiento, facilitado por la herramienta tecnológica. Al respecto, Siemens (2004) citado por Bates Y (2015) señala que para la teoría del Conectivismo el aprendizaje puede estar “fuera” de nosotros, y simplemente los individuos son expuestos a la información de una base de datos y es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar un aprendizaje continuo. Siemens, le da mucha importancia al aprendizaje informal, el cual ocurre en experiencias on-line cuando un docente deja, por ejemplo, tareas en línea y el alumno puede realizarlas desde diferentes locaciones; por tanto, el aprendizaje se enriquecerá cada vez más siempre y cuando las redes personales se expandan. Y tomando lo expuesto por Downes (2016), esta teoría sirve para interpretar y comprender los procesos del aprendizaje y la adquisición de conocimiento en el mundo actual, especialmente en lo referido a la evolución tecnológica de las redes y a los ambientes multiformales, recreando situaciones de aprendizaje ligados a las tecnologías.

### **2.1.3 Pilares de la Educación.**

Delors, (1994), político francés, es quien presenta ante la UNESCO, el informe llamado “ La educación esconde un tesoro”, el cual hace referencia a 4 pilares fundamentales en el desarrollo de toda persona a lo largo de su vida y que la educación debería cumplir:

- **Aprender a ser**, nos recuerda que la educación no solo es transmitir conocimientos, sino también formador de valores y principios, con un fin trascendente.
- **Aprender a conocer**, se trata de enseñar a pensar y reflexionar para aprovechar lo que nos ofrece la adquisición de conocimientos.

- **Aprender a hacer**, hace referencia a que en la vida no solo basta la teoría, sino poner en práctica los saberes y conocimientos.
- **Aprender a vivir juntos**, se trata de aprender a vivir en armonía, evitando los conflictos y la desigualdad, respetando las culturas, las ideologías, las religiones y siendo justos.

Por lo mencionado anteriormente, se puede afirmar que el aprendizaje significativo desarrolla y fomenta la práctica de los cuatro Pilares de la Educación, sin importar el contexto en el que se encuentren los estudiantes, con el fin de educar personas enmarcadas en el respeto, la tolerancia y el amor.

Para finalizar, se puede decir que no existe "la teoría" por excelencia, por lo que se deben tomar los aportes de cada teoría, en función de lo que necesitemos desarrollar en nuestros alumnos y del sustento que debemos dar a las propuestas de trabajo.

#### **2.1.4 Metodología.**

La Metodología es entendida según la RAE - Real Academia Española (2022), como el conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal. Podríamos decir que se puede entender como todo aquel conjunto de procedimientos utilizados por los diferentes individuos para alcanzar los objetivos planteados y lograr lo que se desea. Cuando hablamos de metodología en el ámbito educativo, lo entendemos como una disciplina; es decir, una serie de normas que rigen y regulan la convivencia escolar y que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias, que ayudan a mejorar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades para una educación de calidad.

En otras palabras, es el arte de "aprender a aprender", el cual nos centra en la idea del aprendizaje permanente, donde el individuo se llena de conocimientos en base a sus experiencias, durante todas las etapas de su vida. Por ello, para Díaz (2005), es importante tener en claro, que el docente utiliza un método de enseñanza, con el fin de facilitar la comprensión de los conocimientos brindados a los alumnos, apoyado en materiales didácticos y lúdicos (p.96), de tal forma que el aprendiz pueda mantener la información almacenada en el cerebro el mayor tiempo posible y no sea una información momentánea. Valga la aclaración, la metodología docente es un

conjunto de decisiones que toman los docentes, según la realidad de su grupo de trabajo y el contexto en el que se desenvuelven sobre la forma de enseñar y los recursos a utilizar en los diferentes momentos, para llegar al aprendizaje. Implica una organización y secuenciación de pasos, de manera coherente, con el fin de lograr los objetivos establecidos o la finalidad última de la tarea educativa.

Las diferentes metodologías empleadas por los docentes para la enseñanza - aprendizaje de los alumnos como menciona Fidalgo, (2007) giran en torno a las diferentes teorías del aprendizaje que encontramos, como son el constructivismo, conductismo, cognitivismo y el conectivismo; donde cada uno de ellos tiene su propio paradigma, su propia fundamentación y su propio desarrollo. Estas metodologías a su vez, son imprescindibles tal como lo señala Ángel, (2014) por que permitirán al docente brindar aprendizajes significativos, desarrollando diferentes estrategias didácticas, para facilitar el entendimiento de una manera activa. Es decir, se hace referencia a una metodología activa, para lo cual algunos entendidos en educación, como Santos & Valledado (2013), afirman que:

consequently, for this teaching methodology to be successful it is required a significant change in the form of work, both for teachers and students.

Therefore it requires a change in the methods applied in the course, where the student becomes an active part of this process and the teacher is no longer the protagonist of education and becoming the person who structures the learning 20 process, the supervisor and director of Works. (p.3)<sup>3</sup>

#### **2.1.4.1 Metodología activo- participativa.**

Esta metodología está fundamentada en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget donde se hace referencia a que los niños aprenden de acuerdo a su maduración y a las circunstancias que los enmarcan; es decir, los niños aprenden explorando, investigando y experimentando lo que hay a su alrededor, para conocer más y darle sentido a su aprendizaje y, de esta manera, garantizar un aprendizaje significativo y,

---

<sup>3</sup> En consecuencia, para que esta metodología de enseñanza tenga éxito se requiere un cambio significativo en la forma de trabajo, tanto del profesor como del alumno. Por lo tanto se requiere un cambio en los métodos aplicados en el curso, donde el alumno pasa a ser parte activa de este proceso y el profesor deja de ser el protagonista de la educación y pasa a ser la persona que estructura el proceso de aprendizaje, el supervisor y director de los trabajos. Traducción propia.

por tanto, activo.

Como se menciona en ABP, (2017), la metodología activo-participativa es una manera de fomentar la enseñanza-aprendizaje de manera activa; es decir, en el caso de los alumnos, estos son agentes activos porque son el eje del aprendizaje y de su reflexión continua. En ese caso, el aprendizaje es en base a sus intereses, se les prepara para la vida y se promueve y procura la participación constante con actividades que propician el diálogo, la colaboración y el trabajo en equipo; en este contexto, los docentes, al igual que en las teorías anteriores, son agentes activos pero facilitadores, guías y orientadores del aprendizaje, utilizando la exploración como estrategia principal para la adquisición de ciertas habilidades y competencias.

#### *a. Características de la metodología activo – participativa*

Para el desarrollo de esta metodología se debe tener en cuenta ciertos requisitos, tales como se mencionan en ABP (2017). Debe ser:

- **Lúdica:** todo aprendizaje debe ser a través del juego.
- **Interactiva:** promover el diálogo, la confrontación de ideas y la interacción entre los alumnos y sus pares, demostrando respeto y tolerancia.
- **Creativa y flexible:** es bastante ágil, llamativa y adaptativa según el contexto, realidad y situación del momento. No responde a modelos rígidos ni autoritarios.
- **Formativa:** Brinda información oportuna y coherente que contribuye en la formación multidisciplinar de los alumnos, promoviendo el pensamiento crítico.
- **Procesal:** Se brindan contenidos, los cuales son evaluados y verificados durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de potencializar sus habilidades y conocimientos de manera integral.
- **Comprometida:** Se fundamenta en el compromiso de ambas partes (alumnos y docente), con la adquisición de conocimientos y la transformación cultural.

Es por todo lo anterior, que debemos tener siempre presente que la educación es un proceso en constante cambio que se adecua a las necesidades de la sociedad, con el fin de lograr el aprendizaje en las personas; tal como ha sucedido desde épocas

pasadas, logrando resultados positivos al formar profesionales autónomos e independientes. (Llanga & López, 2019).

#### *b. Tipos de metodología activo–participativa*

Recordemos, un punto clave de la Metodología activa es la motivación que brinda el docente sobre el alumno. Todo alumno motivado es capaz de realizar cualquier actividad, tarea o encargo por propia voluntad, de manera más rápida y efectiva que cualquier otra cosa (Carrillo et al., 2009). Es por ello, que dicha motivación deberá ser bastante llamativa y de interés principal para el alumno. Así, tenemos algunos tipos de metodologías activas participativas usadas con mayor frecuencia en el nivel de educación inicial:

- Aprendizajes Basados en Problemas (ABP), adquisición de competencias o aprendizajes, a partir de la solución de problemas con la facilitación de un tutor.
- Método de Casos, realización de un problema o alguna situación real, con la finalidad de resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos y reflexionar sobre ello.
- Método de Proyecto (ABP), desarrollo y realización de un proyecto en un tiempo determinado, para lograr un objetivo específico planificando y diseñando variedad de actividades.
- Simulación y Juego, el estudiante interactúa, juega y participa en un entorno simulado para practicar y desarrollar la toma de decisiones frente a una determinada situación que, por lo general, es muy parecida a la realidad.
- Juego de roles, a través del juego se simula una situación de la vida real.
- Exposición, presentación coherente y sistemática de un tema específico, elegido por el alumno o el docente, el cual deberá ser explicado de forma oral.
- Salidas a campo, se realizan visitas de estudio a diferentes lugares, con el fin de recopilar datos o experiencias.
- Panel de debate, donde se expone un tema y este genera diversas opiniones a favor y/o en contra. En este, priman el respeto por las opiniones y posturas de los demás.

Por tanto, podemos dejar en claro que la metodología activa nos muestra que son planteamientos que ayudan al alumno a aprender siendo éste el protagonista de su aprendizaje, desarrollando su autonomía y su criticidad adquiriendo conocimientos de manera motivada, realizando un trabajo colaborativo; y de esta manera tener un bagaje de experiencias que le dé todo lo necesario para desenvolverse en su contexto real (Mosquera, 2020).

#### **2.1.4.2 Metodología innovadora.**

Esta metodología se fundamenta en la teoría del Aprendizaje Significativo planteada por Ausubel quien hace énfasis en que el aprendizaje puede ser tanto por descubrimiento o por recepción, siendo esta última la más eficiente para adquirir conocimientos. Para ser más claros, “el aprendizaje significativo se da cuando el alumno relaciona información nueva con la que ya posee por experiencias previas y ese conocimiento que surge es totalmente importante y relevante para el alumno” (Ausubel, 2000; p.122). Por lo tanto, este aprendizaje tiene la característica de ser a largo plazo y basado en la experiencia de la persona y no de paporreta o por memorización.

Para fomentar el aprendizaje significativo, el docente está en la obligación de plantear actividades que despierten el interés y la curiosidad del alumno fomentando un clima armónico e innovador, donde pueda compartir experiencias e intercambiar ideas teniendo al docente como guía y orientador.

##### *a. Características de la metodología del Aprendizaje Significativo*

Para el desarrollo de esta metodología se debe tener en cuenta ciertas características, tales como se mencionan en un artículo publicado por Rodríguez, (2011):

- Interacción entre los conocimientos más relevantes y las nuevas informaciones.
- Es permanente, es decir, lo podemos recuperar incluso a largo plazo.
- Produce un cambio cognitivo, ya que se pasa de la situación de no saber algo a saber.
- Basado en experiencias previas.

- El aprendizaje significativo y el memorístico se complementan durante el proceso de enseñanza.
- Se busca la construcción del propio aprendizaje.
- El aprendizaje se puede dar por la exposición de contenidos o por descubrimiento del individuo.

#### *b. Tipos de metodología de aprendizaje activo*

Se debe tener en cuenta que el Aprendizaje Significativo realmente se presenta cuando se le da significado a nuevos conceptos por la interacción con proposiciones ya existentes en el alumno. Según Ausubel D., (2000) los tipos de aprendizaje significativo son 3:

- Aprendizaje representacional, consiste en dar significado a determinados símbolos. Este aprendizaje se da en el primer año de vida.
- Aprendizaje de conceptos, consiste en que los atributos, propiedades o características son representados por un símbolo lingüístico.
- Aprendizaje proposicional, consiste en dar significado a las ideas expresadas por proposiciones (combinación de palabras en una oración).

#### **2.1.5 Currículo y Aprendizaje Significativo**

Se puede decir que el currículo es el documento oficial que sustenta la política educativa de la Educación Básica que rige nuestro país, este documento nos muestra la visión de educación que se quiere para los estudiantes y es la guía pedagógica que acompaña a los docentes durante el desempeño de su labor educativa. (MINEDU, 2019).

Cabe señalar que en el Currículo Nacional encontramos los programas curriculares los cuales contribuyen con orientaciones específicas y puntuales, que permiten concretar la propuesta pedagógica nacional (enfoques transversales, planificación docente, tutoría y orientación). Estos programas curriculares contienen los

marcos teóricos y metodológicos que fundamentan las competencias y desempeños propuestos para los estudiantes. Dicho esto, recalamos que la institución educativa privada, en la cual se da la experiencia significativa, tiene como metodología “el aprendizaje por proyectos” el cual está sustentado teóricamente en este mismo enfoque curricular por competencias, con el fin de brindar una educación de calidad y de integralidad a los estudiantes de todos los niveles ( ver Anexo 8 y Anexo 9 ), donde ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y, este a su vez, sea construido desde sus propios intereses.

Con la llegada de la virtualidad a causa de la pandemia se amplían los recursos y elementos con los que cuentan los alumnos y docentes para el aprendizaje, es por ello que ya no se puede desarrollar al 100% esta metodología por Proyectos de manera presencial; siendo esta metodología adaptada y reestructurada a la virtualidad, de tal manera que los alumnos continúan desarrollándose de manera integral pero siendo conscientes de que son más autónomos en su aprendizaje, manejan sus propios tiempos y están expuestos a mayor exposición de información; por tanto, son ellos los que deben aprender a dominar su poder de decisión sobre los aprendizajes. En tal sentido, los docentes deben acompañarlos en todo este proceso y deben exigirse en capacitarse en el manejo de herramientas tecnológicas, sobre todo para utilizarlas de manera adecuada, como herramientas motivadoras y dinámicas, para seguir logrando aprendizajes significativos en los niños.

Para finalizar, podemos decir que esta metodología de enseñanza significativa está alineada con la propuesta del Currículo Nacional y se fundamenta en la Teoría Constructivista, ya que los alumnos continúan siendo los protagonistas de su aprendizaje y eso hace que sea un aprendizaje significativo y con relevancia para el futuro.

### **2.1.6 Recursos**

Los recursos educativos son toda aquella herramienta material o virtual evaluada y estructurada previamente de manera significativa, según la edad, las características del grupo y la intencionalidad o finalidad educativa que se persigue. Se puede afirmar que ayudan a guiar, complementar, acompañar y evaluar el desarrollo del proceso de



enseñanza-aprendizaje de los alumnos de manera integral y sobre todo didáctica ( ver Anexo 10). Los recursos serán útiles o no en las sesiones de clase, según la creatividad del docente para motivar el aprendizaje del estudiante.

*a. Importancia de los recursos en el proceso de enseñanza aprendizaje*

Tal como mencionan Hernández et al. (2012), los recursos educativos vuelven la enseñanza-aprendizaje más entretenida y fácil de asimilar cuando los conocimientos son un poco abstractos, los recursos también favorecen el desarrollo de habilidades como el análisis y la reflexión en torno a situaciones, la consolidación de ideas y la interacción de puntos de vista, respetando las opiniones de los demás participantes.

Es importante tener en cuenta que para elegir un recurso, primero debemos tener clara la planificación de la enseñanza, es decir, visualizar los objetivos a trabajar en la sesión, para luego diseñar cada actividad con precisión, de modo de ver qué recurso podría servirnos de manera atractiva. Esto teniendo en cuenta que la clave del aprendizaje es la forma cómo presentamos a los estudiantes los contenidos de aprendizaje. Por tanto, toda puerta hacia el conocimiento, toda acción que generamos como docentes y el canal por el cual les presentamos a los alumnos los contenidos, se convierten en recursos educativos que facilitan el aprendizaje. Con los recursos didácticos logramos la consolidación de los conocimientos que queremos brindar al alumno. Se puede afirmar que portan los datos que serán probados y evaluados para facilitar el aprendizaje, transmiten el conocimiento que deseamos comunicar (andamiaje educativo), promueven la reflexión de ideas, motivan el aprendizaje y permiten evaluar el desempeño del alumno.

*b. Tipos de recursos educativos*

Todos los docentes que hemos sido y seguimos siendo partícipes de este contexto de pandemia tenemos grandes desafíos, desafíos alcanzables que debemos de tomar como una oportunidad para mejorar nuestra práctica docente, para analizar el contexto de nuestros estudiantes, para estudiar las tendencias que surgen con la tecnología y, sobre todo, para buscar soluciones a los problemas que se nos presentan en el día a día. Los docentes debemos estar en la capacidad de enseñar, guiar y

retroalimentar de manera creativa, innovadora e inspiradora; de allí que, se hace necesario decidir qué recursos virtuales y tecnológicos contribuirán a la mejora de la práctica educativa y al cambio de la dinámica en las aulas, en un contexto de pandemia (ver Tabla 3).

**Tabla 3**

*Recursos virtuales y tecnológicos utilizados en las sesiones de aprendizaje.*

Recursos Didácticos	Recursos Tecnológicos
<p>Audiovisuales: videos y música.</p> <p>Videos tutoriales de youtube.</p> <p>Cuentos en físico</p>	<p>Uso de computadoras con internet.</p> <p>Google drive</p> <p>Uso y exploración de email</p> <p>Uso y exploración del chat</p> <p>Uso de tablets, celulares</p> <p>Búsqueda de información en línea.</p> <p>Uso de simuladores (de juegos y de búsqueda)</p> <p>Juegos en línea.</p> <p>Gamificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Quizizz</li> <li>-Kahoot</li> <li>-Mentimeter</li> <li>-Nearpod</li> <li>-Wordwall</li> <li>-Liveworksheets</li> <li>-Classroomscreen</li> <li>-Jamboard</li> <li>-Educandy</li> <li>-Educaplay</li> <li>-Googlemaps</li> <li>-Googlestreet</li> </ul> <p>Videoconferencias, entre otros.</p>

Nota. Elaboración propia

## **2.1.7 Incorporación de las TIC en la Enseñanza**

### **2.1.7.1 TIC y Educación**

Las TIC's entendida como Tecnologías de la Información y Comunicación, son actualmente parte de la cultura tecnológica y se han convertido en una herramienta indispensable para la sociedad en general y sobre todo para la educación. Las TIC, nacen de la combinación de las Tecnologías de la Comunicación (TC: radio, teléfono y televisión) con las Tecnologías de la Información (TI: digitalización de tecnologías), donde las ventajas más resaltantes son que las personas pueden acortar distancias en la comunicación, hacer trabajo remoto desde cualquier parte del mundo y compartir mucha información. Las TIC han ido evolucionando con el tiempo y como menciona (Fernández, 1999), han pasado de ser una posibilidad para convertirse en una necesidad básica e indispensable, tanto para docentes como para alumnos. Incluso a nivel curricular, también han sufrido adecuaciones, presentando contenidos más dinámicos, cuyo eje principal es la interactividad, haciendo que los alumnos se involucren más en su propio aprendizaje y, por tanto, sean más activos.

### **2.1.7.2 Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).**

Como nos explica (Rodríguez S. , 2020), un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es un conjunto de herramientas tecnológicas que facilitan la enseñanza- aprendizaje, formando un espacio en el que docentes y alumnos pueden interactuar de forma remota desde cualquier lugar y, además, tener un aprendizaje colaborativo. Estos entornos pueden ser de dos tipos: totalmente virtual (e- learning) o como apoyo en las clases presenciales (blended learning). Donde los elementos que hacen posible un EVA son: los usuarios, protagonistas de la enseñanza–aprendizaje; el contenido curricular, que es lo que se va a enseñar y aprender; los especialistas, los que explican cómo se va a aprender; el sistema, cómo se va aprender; y el acceso, es decir, la infraestructura tecnológica a utilizar.

### **2.1.7.3 TIC y Enseñanza.**

Las TIC's han revolucionado la educación, y como lo menciona (Ingenio Learning, 2022) en su Blog, se puede recibir mentorías, asesoramientos o clases de forma descentralizada comunicando de esta manera a alumnos, docentes y padres de familia, desde cualquier ubicación geográfica. También se puede hacer uso de herramientas tecnológicas a las que tengamos acceso, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje y la gestión del centro educativo.

El uso de las TIC's debe estar inmerso en el proceso de enseñanza, por lo que es importante de ahora en adelante tomarlas como una herramienta o recurso de apoyo para el desarrollo de las clases, ya que permite tener fácil acceso a mucha información, de modo rápido y de todo tipo. Estas tecnologías también facilitan el ambiente de aprendizaje, ya que se adapta a nuevas estrategias, que permiten la adquisición de conocimientos de manera creativa y divertida en las áreas tradicionales del currículo. Es importante, recalcar lo mencionado por Salinas (2004) sobre cómo las TIC invitan a los docentes a tener mayor interacción e interés por explorar nuevos recursos motivacionales tecnológicos, donde el profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y se convierte en un guía para los alumnos, donde a través de determinadas herramientas y acciones cautiva la atención de sus pupilos.

En el ámbito educativo, se puede llamar "*herramienta*" al conjunto de materiales, actividades y recursos que son diseñados, con el fin de facilitar el aprendizaje y apoyar la labor docente, a través del juego y la exploración. Es decir, son medios y recursos educativos que guían el aprendizaje de los estudiantes, según un objetivo esperado.

Basándose en las diversas teorías que explican cómo es que los alumnos aprenden y las diferentes herramientas que tienen a su alcance para acceder al aprendizaje, se puede evidenciar que las herramientas educativas se han adaptado de tal forma que responden a los diferentes estilos de aprendizaje de cada grupo o individuo. Por tanto, es importante decir que no hay herramienta educativa mala o buena, sino que cada una resulta efectiva si se le utiliza adecuadamente; es decir, si es fruto de un proceso de planificación de la enseñanza y el aprendizaje, en forma seria y detenida.

Por otro lado, hay que recordar que actualmente los niños están inmersos en una sociedad totalmente tecnológica, ya que tienen acceso a la televisión, tablet, dispositivos electrónicos, celulares, ipad, entre otras herramientas o dispositivos de comunicación; por tanto, se encuentran expuestos a la tecnología en los diversos entornos donde se desarrollan, ya sea en el hogar, la escuela, el centro comercial, etc. Por ello, es que se toma a la tecnología como un aliado para la enseñanza-aprendizaje, adecuando y utilizando herramientas tecnológicas, con el fin de favorecer y contribuir al aprendizaje de los estudiantes y, obviamente, a su desempeño escolar. Tal como plantea AMCO (2017), los beneficios más resaltantes de la utilización de herramientas tecnológicas en el aprendizaje son; el desarrollo del pensamiento creativo y la resolución de problemas, la motricidad, la multiculturalidad, la mejora en la comunicación y el trabajo colaborativo; asimismo, el desarrollo de habilidades de búsqueda y manejo correcto de información, el desarrollo del pensamiento crítico, la toma de decisiones y el desarrollo de la habilidad de “aprender a aprender”.

A raíz de lo anterior, se puede afirmar que actualmente los alumnos no se imaginan un mundo sin tecnología en su entorno y, es por eso que, ellos tienen la flexibilidad de adaptarse e ir a la par de cada cambio e innovación tecnológica que se presente. En este sentido, la educación tiene el deber de aprovechar estas herramientas tecnológicas como copartícipes para lograr aprendizajes significativos, constructivos y colaborativos por medio de simulaciones, contenidos multimedia, redes de aprendizaje, etc. Y esto a su vez tiene y debe de ir de la mano con la capacitación docente en TIC's, de modo de favorecer que los maestros sean guías y orientadores en el proceso de formar alumnos integrales.

Las *estrategias* en el ámbito educativo hacen referencia al conjunto de procedimientos que realiza el docente para orientar el aprendizaje y lograr los objetivos propuestos. Cabe señalar que dentro de una estrategia se encuentra una variedad de actividades, que varían según la naturaleza del contenido, la intencionalidad formativa del docente y de las características de los estudiantes y su contexto. (Gutiérrez & Gómez, 2018).

Coincidimos con Jonassen (2000), en que es necesario y prioritario construir ambientes nuevos de aprendizaje, donde el eje de este sea el alumno y la metodología que se utilice sea por proyectos, para que de esta manera el alumno logre un aprendizaje significativo, basado en su propia experiencia y que lo ayude a

desenvolverse en su vida futura, utilizando como estrategia de aprendizaje el razonamiento y la reflexión. En tal sentido, el docente debe promover un proceso de aprendizaje lúdico, interesante, innovador y activo, mediante su capacidad creativa e innovadora (ver Tabla 4).

**Tabla 4**

*Estrategias interactivas que favorecen la innovación de la enseñanza aprendizaje*

Estrategia	Breve descripción	Propósito
<b>La telaraña</b>	Mediante una bola de estambre, se lanza a cada uno de los participantes y comparten sus datos personales.	Presentación de participantes en un grupo.
<b>Frases incompletas</b>	Los participantes se integran en un círculo, el moderador expresa un enunciado donde en la última palabra se diga la primera sílaba. Los participantes dirán palabras que inicien con esa sílaba para completar la frase. Ejemplo "Traigo un caballo cargado de ma... (maletas, material...).	Integrar equipos de trabajo, determinar perdedores para que realicen una actividad con creatividad.
<b>Lío escolar.</b>	Se distribuyen roles a los participantes para escenificar una situación de la vida institucional.	Escenificación de una problemática.
<b>Dilema de un adolescente</b>	Solicitar voluntarios para realizar una representación teatral sobre una situación problema de los jóvenes.	Escenificar un problema de los adolescentes.
<b>Mojado social.</b>	Los participantes se colocan de espalda y a la indicación de "cambio", deben de buscar otra espalda.	Integrar parejas de trabajo académico.
<b>Los números.</b>	Los participantes se integran en un círculo y el moderador dice números para ubicarse en equipos (3, 5, 8, etc.).	Integrar equipos de trabajo.
<b>Los animales.</b>	Distribuir tarjetas con el nombre o figura de animales, se integran de acuerdo al animal (imitar al animal en equipo).	Integrar equipos de trabajo.
<b>Los parientes.</b>	A través de tarjetas con "Números", ver quien tiene el repetido. Ejemplo: Yo me llamo 5, Yo soy tu primo 5'.	Integrar parejas de trabajo.

Nota. Tomado de estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. Gutierrez, J. , Gómez, F. Y Gutierrez C. (2018)

### 2.1.7 Rol Docente y Capacitación

En el proceso de enseñanza aprendizaje el docente cumple un rol fundamental, no solo porque brinda conocimientos sino porque es el guía, mediador y acompañante del alumno durante todo su proceso de aprendizaje. Además, tomando en cuenta lo que menciona Bolaños, (2011), el docente dejade ser el protagonista del aprendizaje y hace que el alumno sea el eje. Además, menciona algunas características que debe tener el

docente constructivista: acepta e impulsa la autonomía e iniciativa del alumno, utiliza variedad de recursos físicos, interactivos y manipulables para hacer dinámico y significativo el aprendizaje, usa terminología cognitiva tal como clasificar, indagar, reflexionar, elaborar, etc.;, investiga sobre los intereses de los estudiantes, y por último, desafía la indagación y fomenta los cuestionamientos.

En cuanto a la capacitación docente, es importante señalar que es un proceso imprescindible en cualquier institución, ya que permite el mejoramiento de la calidad del servicio que presta, en este caso el servicio educativo. Hay que tener en cuenta que con la capacitación docente no sólo se busca adquirir mayores conocimientos, sino también que haya una transformación de actitud por el bien de los alumnos. En la actualidad, debemos enfrentar muchos desafíos tecnológicos por la coyuntura, por eso la capacitación docente en nuevos saberes y cómo adaptarse a la tecnología, permitirá arribar a estrategias idóneas para asumir los nuevos retos, cambios y transformaciones que está experimentando el área educativa. (Rodríguez H. 2007 )

### **2.1.8 Educación en el Marco de la Pandemia**

“Más de 400 mil alumnos dejaron de llevar clases durante el 2020 a causa de la pandemia”<sup>4</sup> (Instituto peruano de Economía- IPE, 2021, p.3). El covid 19 es la pandemia que remeció el mundo, evidenciando las falencias que se tienen como sociedad y que, en muchos de los casos, no se tomaban en serio. Una de las falencias que se evidenció en el Perú fue la brecha que existe en educación entre las diferentes clases sociales e incluso entre zonas rurales y urbanas. Esta desigualdad de oportunidades se evidenció, como lo mencionan Los Corresponsales - (Corresponsales Escolares - DIARIO EL COMERCIO, 2021), en la falta de disposición de internet. Ha sido claro cómo han habido niños que han tenido que subir a un cerro para obtener señal y no perderse sus clases virtuales. Esto, en muchos casos, ha desencadenado la deserción escolar, siendo el índice más grave en el nivel de educación inicial, en el que el 93% de niños no asistió a clases remotas, según la Encuesta Nacional de Hogares- ENAHO (INEI, 2020).

Otra de las falencias que cobró notoriedad fue el acceso a recursos tecnológicos

---

<sup>4</sup> Fuente: IPE (Instituto Peruano de Economía)

como computadoras, radios, tablets, ipad y teléfonos móviles, ya que solo el 17% de la población peruana, según la Encuesta Nacional de Hogares- ENAHO (INEI, 2020), accedió a clases virtuales por algún medio tecnológico, por lo que se deduce que la familias con menores ingresos económicos no tienen comunicación con su centro de estudios, dificultando así el aprendizaje y aumentando la brecha para lograr alcanzar un puesto laboral más adelante, por no haber recibido una educación de calidad. (ver Anexo 11- Recorte periodístico).

Haciendo hincapié en lo que menciona Smartick (2021), es que los retos a asumir a corto plazo para mejorar las falencias a consecuencia de la pandemia son: primero, capacitar a los docentes en herramientas informáticas y tecnológicas para mejorar la calidad educativa; segundo, adaptar el currículo escolar para recuperar los aprendizajes no logrados durante la pandemia; tercero, mejorar la conectividad en las áreas rurales; y cuarto, mejorar el acceso a los recursos tecnológicos. Sin duda, esto puede sintetizarse con lo que comenta Brier (2020), *"We believe #digitaleducation is the right path, and that is why we encourage governments and other public and private institutions and donors to join us in our effort to bring quality education to every corner of the world"*<sup>5</sup>; es decir, que la educación es un derecho humano fundamental y básico que tienen todas las personas y que sólo se puede lograr si todos trabajamos juntos encaminados al mismo objetivo: que la educación de calidad llegue a todos los rincones del mundo sin desigualdades, sin importar el contexto ni el nivel socioeconómico.

#### **2.1.8.1 Alfabetización Digital.**

Tomando como referencia la RAE - Real Academia Española (2022), se puede decir que a nivel formal la definición de "alfabetizar" es la capacidad que tiene alguien para enseñar a leer y escribir; sin embargo, en una sociedad actual donde las TIC son parte de la rutina diaria, el término alfabetización debe enmarcar también todo lo que compete a lo digital y tecnológico ya que permitirá a las personas desarrollar habilidades para desenvolverse de manera productiva en esta sociedad. Por tanto, se entiende el término de alfabetización digital como la capacidad o habilidad que tiene una persona para realizar diferentes tareas, trabajos o acciones, utilizando algún

---

<sup>5</sup> La educación de calidad sin importar si es remota o presencial, pública o privada debe llegar a todos los rincones del mundo sin desigualdades y sin importar el contexto. Traducción propia.



recurso tecnológico comprendiendo cómo es su uso y cómo este puede mejorar su vida y su educación.

En este tiempo de aislamiento se ha intensificado el uso de recursos tecnológicos, lo cual ha traído consigo grandes oportunidades como es el caso de la exploración y conocimiento de nuevos recursos; sin embargo, es importante, que con la alfabetización digital se adquieran destrezas básicas de manejo de equipos, programas, lenguas y nuevas formas de comunicación. Además, las personas deben tener conocimientos de los derechos y deberes que tienen al usar dichos recursos, es decir, deben tener una actitud responsable frente al uso, conexión e interacción con estos recursos (UNESCO, 2020).

Tal como menciona Duro (2017), es necesario adquirir habilidades y competencias mínimas para poder aprovechar la gama de recursos tecnológicos que nos brinda esta era digital. Las competencias mínimas que se deben adquirir son:

- Aprendizaje de uso, es decir, habilidades básicas que permiten el uso de recursos tecnológicos; por ejemplo, estar en la capacidad de enviar un whatsapp desde un smartphone.
- Comprensión de uso, esto significa estar en la capacidad de entender que saber el manejo de recursos tecnológicos puede ayudar a mejorar la calidad vida y productividad; por ejemplo, saber que con un mensaje de whatsapp podemos comunicar lo que deseamos a otras personas.
- Creación de contenidos digitales, esto supone saber comunicar utilizando recursos tecnológicos.

Por lo dicho anteriormente, se puede afirmar que la alfabetización tecnológica es un respaldo para encaminar la calidad educativa, ya que impulsará un aprendizaje eficaz, dinámico y colaborativo en los estudiantes, lo que comprenderá una planificación y contextualización previa.

### **2.1.8.2 Educación Virtual o Remota.**

Se entiende por educación virtual, una forma de enseñanza que utiliza las TIC's y los EVA para generar enseñanza y aprendizaje entre los alumnos y docentes, donde no es necesario compartir un mismo espacio como el salón de clases o utilizar

materiales físicos para adquirir nuevos conocimientos. Además, no todas las formas de educación virtual necesitan conexiones a tiempo real, ya que se pueden hacer a través de foros, presentaciones, trabajos en línea, correos electrónicos, entre otros, como una forma de complementar o tener una alternativa a las sesiones presenciales (University, 2018). Y, teniendo en cuenta lo que menciona Prensky (2018), la rapidez de la era digital y los constantes cambios desarrollan nuevas habilidades en el ámbito educativo, por lo que los actores de la educación (alumnos y docente) reciben una nueva denominación enmarcada en este contexto:

- **Inmigrantes digitales**, llamados así a quienes se han adaptado al uso de los medios digitales y tecnológicos, ya en edad avanzada, como es el caso de muchos docentes. Es decir, son todos aquellos que crecieron sin pantallas, ni teclados, ni smartphones, siendo sus referentes de aprendizaje los libros, bibliotecas y papeles.
- **Nativos digitales**, llamados así a los que han nacido de la mano con la tecnología, desarrollando habilidades innatas en el entorno digital y tecnológico; por lo general, son todos los alumnos. Siendo las redes y los blogs los medios de socialización preferidos por ellos, para la comunicación e interacción social con destreza y sin esfuerzo, esto es sin que ningún profesor o curso formal les haya enseñado.

Todo lo anterior evidencia nuevos retos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como el uso de las TIC con destreza y de manera adecuada, la capacitación y formación para el desarrollo de habilidades y competencias para la vida, tanto de docentes como alumnos y la construcción del conocimiento y habilidades por medio del trabajo colaborativo.

## **2.2 Narración Reflexiva en torno a la experiencia docente significativa y evidencias**

Esta experiencia docente significativa del cambio y adaptación de metodología para una enseñanza significativa en un contexto de pandemia significó incertidumbre (ver Anexo 8), preocupación, pero a la vez, fue gratificante y aleccionadora, tanto en el campo laboral como en el personal, porque permitió tener una mirada retrospectiva de

nuestro quehacer docente y autoevaluar la propia preparación, tanto para ser resilientes y poder acompañar lo mejor posible el proceso de aprendizaje de los alumnos, como para afrontar los obstáculos y retos encontrados en el camino. Tal como precisa Delors (1994) al mencionar el Aprender a Ser para recordar que la educación va más allá de transmitir conocimientos, por el contrario debe servir para formar mejores seres humanos, con valores que realmente se pongan en práctica entre los pares y de esta manera ir cimentando el respeto cultural y social, lo cual a su vez nos encaminará a practicar el “aprender a vivir en comunidad”, conociendo a través de la práctica educativa la justicia, lo cual nos preparará para poder afrontar de manera oportuna los obstáculos y retos que se presenten a lo largo de nuestra vida.

Cuando empezó la pandemia por el COVID -19, las instituciones educativas con propuestas educativas presenciales se encontraron de un momento a otro con una situación inesperada, como lo fue la suspensión de clases, el ingreso a una cuarentena indefinida y como respuesta inmediata el cambio a una educación virtual o remota. Frente a ello, es que la institución educativa decide un cambio de metodología por proyectos presencial a una metodología en enseñanza-aprendizaje activa participativa en EVA. Esto se ve evidenciado en el interés y el entusiasmo de los niños por ingresar a las sesiones virtuales, teniendo una participación activa; por ejemplo, cuando se planteaba alguna actividad para reforzar los contenidos, y esto lo evidenciamos en el Anexo 9, donde se observa la participación de todos los niños del aula. Por ello, es importante recordar que uno de los puntos claves para el logro de este cambio de metodología se diera sin mayores dificultades, fue hacer uso de recursos y estrategias tecnológicas en las sesiones virtuales que permitan a cada uno de los alumnos ser el protagonista y responsable de su propio aprendizaje y, por tanto, de su tiempo. En esta misma línea, es importante mencionar que el rol docente no solo es el de guía y facilitador del aprendizaje sino de acompañante y como tal, está en la obligación de enseñar el uso adecuado de estos recursos y estrategias tecnológicas, por la exposición de información a la que están expuestos en todo momento los alumnos. Además, el docente debe estar capacitado en TIC y EVA para poder identificar y utilizar de manera correcta los diversos recursos tecnológicos y de esta manera poder hacer llegar la enseñanza (educación) a todos los alumnos sin importar su ritmo o forma de aprendizaje. Tal como señala Brier (2020), *"We believe #digitaleducation is the right path, and that is why we encourage governments and other public and private*

*institutions and donors to join us in our effort to bring quality education to every corner of the world”* [@EAA\_Foundation], lo cual se hace evidente en el interés de la comunidad educativa por capacitarse para brindar las mejores herramientas de enseñanza y, de ese modo, lograr a través de la virtualidad la calidad educativa deseada. En el Anexo 10 se muestra una de las sesiones de capacitación en la institución educativa, cuyo objetivo fue brindar al personal docente variedad de herramientas tecnológicas para ser utilizadas como recursos para las sesiones de aprendizaje.

La experiencia docente del cambio de metodología para la enseñanza significativa en un contexto de pandemia, ocurre desde el momento en que las clases presenciales 2019 iniciaron como se esperaba, con una planificación curricular previa en donde se evidencia toda la planificación detallada que se tenía tanto en lengua materna como en el segundo idioma; se encuentra también el planificador general de las sesiones donde se evidencia la integralidad de la propuesta al incluir no sólo las sesiones de clase sino también los recursos a utilizar, los objetivos a lograr, los tipos de evaluaciones a seguir, las sugerencias a las actividades y la reflexión de lo que significó el llevar a cabo la sesión, la lista de indicadores a trabajar, planeamiento de actividades, juegos, rutinas, interacción social, acompañamiento psicopedagógico y espiritual; dando la bienvenida a la institución educativa a todos los niños y desarrollando todo lo planificado con normalidad, con el mismo entusiasmo de siempre. Al pasar los días se informó a través de la convocatoria a una reunión general del profesorado, producto del pronunciamiento urgente del Gobierno, que establecía en ese momento que las clases presenciales se postergaban indefinidamente al igual que toda actividad social y económica. Esto llevó a que los docentes terminaran su horario laboral con dudas e incertidumbre de lo que pasaría, hasta ese momento nadie imaginaba el impacto que tendría. Días más tarde, la institución se comunicó con el profesorado invitándolos a una reunión virtual con carácter de urgencia; esta situación marcó un precedente para el trabajo remoto, poniendo de relieve el uso de los recursos virtuales. En efecto, aquella reunión sirvió para trabajar en equipo, como “comunidad”, según nuestros valores institucionales, también para establecer la mejor propuesta o alternativa de trabajo, de modo que se pueda continuar brindando a los niños una educación de calidad y, de esta manera, responder a los padres que aún seguían manteniendo la confianza en la institución. En la reunión participaron docentes,

asesores de área, coordinadores académicos, asesores espirituales, administrativos y hasta personal de servicio y seguridad, compartiendo así opiniones y sugerencias, de manera que se pudiera dar una respuesta efectiva, clara, precisa y oportuna a los padres de familia sobre cómo continuar con la tarea educativa.

La situación antes mencionada, generó un clima de estrés y preocupación inmediata entre los colaboradores, así como de cuestionamientos, tales como: ¿qué habrá sucedido tan extraño como para suspender las labores? ¿Esta suspensión será por unos días? ¿Cómo dictaremos clases a los más pequeños? ¿Si hacemos clases virtuales, podremos mantener atentos a los niños? ¿Qué herramientas tecnológicas usaremos para las clases? Se puede sostener que surgieron muchas dudas en torno a este contexto, las cuales con el pasar de los días se fueron absolviendo.

En este proceso de reflexión y pensamiento colegiado, también surgieron preguntas como ¿por qué cambiar de metodología? ¿de qué manera se podría generar un trabajo colaborativo desde la virtualidad? ¿Cómo nos beneficiaría académicamente este cambio metodológico? El equipo del nivel inicial se dio cuenta que parte de la flexibilidad y creatividad de la que nos habla el currículo era posible y que se trataba, ahora, de ponerlo en práctica. Este cambio supuso, tanto para los estudiantes como para los docentes, una adaptación a la virtualidad y serios esfuerzos en la capacitación para el uso de las TIC y EVA; además, generó el desarrollo del trabajo colaborativo, permitiendo la socialización, un mejor manejo y uso del tiempo, así como el ejercicio de la responsabilidad y la autonomía.

La experiencia significativa entonces, estuvo enmarcada en el cambio y adaptación de la metodología de enseñanza y aprendizaje basada en proyectos, de modo de generar la participación activa, tanto de docentes como estudiantes, en un contexto virtual o remoto. Se decidió invertir todos los esfuerzos para que las familias reciban el mismo servicio educativo, con todos los estándares de calidad, desde la planificación curricular indicada por el MINEDU hasta el desarrollo de actividades constructivistas y el acompañamiento espiritual y psicopedagógico constante a los alumnos, brindando una educación integral. Sin embargo, desde la perspectiva docente, surge la pregunta: ¿Por qué cambiar de metodología? ¿Por qué decidir por una metodología activo-participativa? Pues bien, nuestra respuesta está fundamentada en la propuesta educativa de la institución educativa, que tiene una base constructivista,

en la cual el alumno debe ser el protagonista de su aprendizaje, siendo el docente el encargado de promover la indagación y la resolución de problemas, a través de proyectos transdisciplinario, sea en el contexto que en que se encuentre, y tomando como referencia el aporte de la Teoría del Aprendizaje Significativo. Dicha teoría, según lo señalado por Codik, (2010), nos recuerda crear nuevos ambientes de aprendizaje que promuevan un proceso de enseñanza más activo, colaborativo y centrado en el alumno. Por eso, la experiencia significativa como producto de la reflexión conjunta de mis colegas docentes durante el trabajo colaborativo nos llevo a definir la necesidad de un cambio de metodología que se ajustara a la nueva coyuntura y tal como señalan Silva , J. & Maturana, D., (2017) la educación virtual debía suponer centramos más en las actividades que en los contenidos y esto implicaba realizar cambios profundos tanto de profesores como de alumnos y esto a su vez implicaba desarrollar una metodología activa basada en actividades que refuercen los contenidos a aprender y a partir de estos construir y reforzar el conocimiento haciendo este proceso de enseñanza aprendizaje más amigable con el fin de que esté centrado en el alumno; sin embargo, durante esta implementación surgió como desafío el mantener procesos activos durante las sesiones virtuales; esto nos llevó a pensar y preguntarnos ¿Lo lograríamos? Y si lo lográbamos ¿lo podríamos mantener todo el tiempo de virtualidad?, pues si, la idea era superar dicho desafío desarrollando en los alumnos el aprendizaje por descubrimiento e investigación constante, lo cual iba de la mano con la propuesta del centro de trabajar por proyectos (ABP). Surgiendo así la importancia del trabajo colaborativo el cual ejercitaba constantemente la capacidad de reflexión, la búsqueda de soluciones y el cuestionamiento tal como lo afirma Acuña, M., (2017) esta estrategia desarrolla en los estudiantes habilidades de razonamiento superior, desarrollan habilidades de trabajo en equipo y logran un aprendizaje significativo.

Luego de generarse muchas preguntas entorno a la exigencia como consecuencia de la nueva coyuntura y al preguntarme yo misma como responder de manera adecuada no solo a mis niños sino a la institución que exigía una educación de calidad, coincidimos en que una metodología significativa basada en la virtualidad iba a permitir no perder la motivación de los alumnos por aprender y disfrutar su aprendizaje y al mismo tiempo responder a los intereses y motivaciones que ellos tenían, tal como mencionan Gamboa, M., Sandoval, Y., & Beltran, M., (2013) ante el auge de las TIC, en educación es necesario el cambio de la forma de concebir la enseñanza haciéndola

inspiradora, divertida, creativa e interactiva pero siempre de la mano con los estilos de aprendizaje y de acuerdo a la edad de los alumnos para su significancia (p.66).

El cambio a una metodología definitivamente estuvo enmarcado en un aprendizaje constructivista por lo que este cambio favoreció además un clima de trabajo colaborativo entre docentes, padres de familia y alumnos; logró la exploración de herramientas tecnológicas, experiencias en línea y de gamificación. Esta exploración y uso de recursos tecnológicos nos llevó a caer en cuenta que si bien podíamos utilizar variedad (valga la redundancia) de recursos tecnológicos bajo supervisión y con horarios definidos, hasta que punto favorecería en el desarrollo intelectual, emocional y personal de los niños cuando terminaban las clases ya que si bien es cierto favorecían en las sesiones virtuales como estrategias o recursos de apoyo, muchos de los alumnos les solicitaban a sus familias seguir “conectados” con algún dispositivo electrónico lo cual por obvias razones me generaba un gran dilema. Sin embargo, citando lo que nos menciona (Gob.pe - Plataforma digital del Estado Peruano, 2022) los adultos que involucramos a los niños con la tecnología, debemos ser concientes en que es importante que todo acompañante sea docente o familiar del alumno supervise y establezca horarios de exposición a las TIC y debe cuidar el contenido con el que se va a interactuar por el bien de los niños. Esto me lleva a recordar que como parte del perfil tanto de un docente como del perfil de egreso de la FAE, nos invitan a priorizar el cuidado y la integridad de nuestros alumnos por lo que estamos en la obligación de evaluar que contenidos tecnológicos se les va a presentar, debemos de ajustar el tiempo de exposición a recursos tecnológicos y debemos brindar otro tipo de actividades motivadoras para seguir complementando el aprendizaje y no encasillarnos en unas cuantas estrategias y recursos

Con este cambio de metodología se logró cumplir con los objetivos esperados para las edades para las que fue propuesto; y se logró mantener los tiempos de atención y concentración durante las sesiones virtuales teniendo como herramienta la diversión, la creatividad y así favorecer la participación activa y colaborativa en todas las sesiones (ver Anexo 11).

Toda esta implementación de cambio permitió darnos cuenta la variedad de recursos efectivos con los que cuentan los docentes de todos los niveles educativos; y aún más los de educación básica que pueden utilizar para lograr que el proceso de

enseñanza aprendizaje sea cada vez más significativo e integral; sin embargo, como menciona Estebaranz (1999) los recursos a utilizar sean virtuales, de tacto, interactivos, etc, deben ser previamente evaluados y valorados según la necesidad y uso a darles. Por ejemplo, los recursos utilizados para el desarrollo de las sesiones virtuales fueron evaluados por el grupo docente tal es así que se cuenta con un back up de juegos de retos, juegos de valoración social, de recompensas tales como: kahoot, among EF, nearpod etc.; y herramientas tecnológicas como: wordwall, livework sheets, learning app, quizlet, jamboard, padlet, pizarras interactivas, entre otros.

Se empezó explorando la plataforma zoom como la primera plataforma para realizar las sesiones virtuales por la accesibilidad, la sencillez de su uso y porque era una de las más conocidas tanto por las docentes como por los padres de familia; Sin embargo, esto significó tiempo extra al horario de trabajo, con reuniones y prácticas sobre las utilidades y servicios que brindaba dicha plataforma ya que ante alguna duda o función que no fuese comprendida, se revisaba tutoriales en youtube para la explicación del caso y su posterior réplica con todo el equipo de trabajo. Para finalmente, tomar la decisión de migrar de plataforma para las sesiones optando por meet como la plataforma que acompañaría todo el proceso de enseñanza durante el resto del año por lo dinámico y porque está vinculado a todas las herramientas Google que utiliza la institución.

Luego, se verificó los recursos que se podían compartir a través de dicha plataforma, para lo cual se empezaba probando con herramientas ya conocidas por las docentes, como: PPT, documentos word, canciones con videos de youtube y así poco a poco se fue explorando cada vez más recursos novedosos de gamificación donde se podían crear actividades con juegos en línea o pizarras interactivas y los niños podían interactuar con estos recursos en el momento y en sus ratos libres.

A la par de la elección de la plataforma con la que se realizarían las sesiones virtuales, se vio por conveniente reorganizar y adaptar (en algunos casos) los horarios de clases, que pasaron a llamarse horarios de sesiones sincrónicas, siendo conexiones de sólo una vez al día por 30 minutos; cabe explicar que, el aula de 24 niños se dividió en 3 grupos de 8 niños cada grupo y todos los grupos se conectaban todos los días. También se establecieron sesiones asincrónicas, las cuales fueron planteadas como actividades de refuerzo de trabajo personal en sus hogares para los tiempos “libres” de



los alumnos y las podían descargar desde la plataforma de la institución. Se estableció, además, como parte del horario tomar 5 minutos antes de empezar la sesión para que los niños se conozcan, interactúen y socialicen (ya que con la cuarentena, este grupo de niños no tuvo la oportunidad de hacerlo ni de establecer algún vínculo entre ellos). Tal como señala UNESCO, (2020) y refiere que como consecuencia del confinamiento se produjo en los estudiantes pérdidas de rutinas de socialización, las cuales tendrán un gran efecto (posiblemente) negativo en cuanto al equilibrio emocional (evidenciando problemas de ansiedad y depresión), sobre todo en aquellos alumnos con problemas emocionales y familiares preexistentes (p.12). Ante esta situación, surgen preguntas personales sobre ¿Cómo podremos más adelante “llenar” este tiempo donde los pequeñitos perdieron ese momento tan rico de poder socializar con otros niños, maestros y familias y sobre todo el de crear hábitos?, una pregunta bastante complicada, ante la cual se encuentra como respuesta plantear este cambio de metodología que permita cubrir todas las necesidades sociales, actitudinales y de habilidades que nuestros pequeños tenían e incluso, si había algún signo de “alarma” a nivel social que pareciese extraño, se podía contar con el apoyo especializado de una psicopedagoga para su acompañamiento. Es importante señalar, que estas situaciones se pudieron afrontar porque la institución se preocupa por brindar una enseñanza de calidad y atender todas las posibles aristas que se pudieran presentar. Terminado ese tiempo (5 minutos) se empezaba con la clase, motivando a los niños con canciones, adivinanzas, bailes, entre otros, apoyados de videos o imágenes.

A su vez, a la par de la reestructuración de los horarios, fue necesario y urgente realizar una adecuación curricular que sea acorde con lo que en ese momento planteaba el gobierno de turno, sin perder de vista la calidad educativa que ofrecía la institución. Por tal motivo, se adecuaron algunas competencias (ver Anexo 12) y objetivos planteados en las distintas áreas (ver Anexo 13) para hacerlos más alcanzables y reales de acuerdo al contexto, se vió en la necesidad de evaluar los aprendizajes de los niños implementando “encargos mentales” para evitar llamarlos tareas; lo cual se trataba de darles una semana de plazo a los padres de familia para subir a la plataforma del colegio en carpetas virtuales su evidencia de lo aprendido en la clase y podía ser una fotografía o un video de lo que se hubiese solicitado (ver Anexo 14).

Por otro lado, para realizar la programación de actividades generales se debía juntar a todo el grupo funcional de Kinder (5 años) o de Pre Kinder (4 años) según fuera el caso, así como también cuando se debía programar actividades propiamente de aula, se debían reunir por “grupos funcionales”. En dichas reuniones de coordinación, se veía qué actividades debían programar para lograr el objetivo propuesto durante la sesión virtual, para ello se tomaba en cuenta actividades de movimiento, actividades de exploración, actividades virtuales, actividades de gamificación y actividades de indagación.

Con el paso de las semanas, se evidenció que los niños tenían la necesidad de compartir, conversar y jugar con sus pares; es así que se implementa (adicionalmente) como parte del cambio de metodología, un espacio de 20 minutos, dos veces a la semana (un rango de hora donde todos estuviesen libres a la vez) para conectarse y hacer un recreo virtual que se iniciaba con toda el aula junta y luego de una dinámica, juego o actividad se les enviaba a salas aleatorias para que pudiesen jugar y compartir con sus compañeros. Como era un recreo virtual, las actividades eran sugeridas por los alumnos.

Además, se evaluó la importancia de que el profesorado tuviese más capacitaciones en el uso y elección de recursos tecnológicos y en herramientas interactivas para que se pueda continuar mejorando los aprendizajes de los alumnos y así cumplir con las expectativas de los padres de familia. Tal es así, que la institución inició la capacitación al personal docente en el uso de herramientas Google con la certificación de Google for Education y de esta manera poder aprovechar al máximo las herramientas que se ofrecen tanto para los maestros como para los alumnos. Es así que nos dimos cuenta lo importante que fue la acción rápida y oportuna que la institución realizó a nivel de protocolos e implementación de recursos para mantener sanos y salvos tanto a docentes como a alumnos desde el inicio de la pandemia hasta la reactivación social al entregar una computadora a cada docente para facilitar el dictado de clases y a cada alumno para evitar la deserción escolar; además se decidió capacitar en forma permanente a los docentes en manejo de herramientas tecnológicas para seguir manteniendo el nivel educativo que siempre ha brindado; y a propósito de esto, coincidimos con (Mireté, 2010) en que la formación continua del profesorado ha mostrado una especial atención a las tecnologías poniendo a disposición de los profesores herramientas y recursos para el desarrollo de sus contenidos a través de

nuevas tecnologías; sin embargo, pienso que aún nos falta el manejo suficiente como para integrar las TIC como recurso pedagógico y metodológico permanente ya que aún hay profesores de áreas específicas como matemática o religión, que aún no están comprometidos en incorporar las TIC a su labor docente, lo cual se puede evidenciar en el anexo 15 donde se encuentra la propuesta educativa institucional y casi no se menciona a las TIC. Coincidimos también con (Marquéz, 2011) en la motivación docente hacia la implementación de los recursos tecnológicos aumentará a medida que aumente su formación instrumental y didáctica por ello, no solo se trata de recibir capacitación sino de ponerla en práctica analizando, evaluando y adaptando lo que sirve para lograr el aprendizaje. A raíz de esto, se nos viene a la cabeza un cuestionamiento ¿qué hubiese pasado si por más que se tenga la computadora, el alumno no tenía acceso a wifi o alguna red privada de internet?, ¿habría perdido sus clases virtuales?, ¿estaría en desventaja con sus compañeros?... pienso, que aún queda mucho por hacer si es que la tecnología no llega a todos por igual. Y por otro lado, se tenía el inconveniente de que algunas familias eran neófitos en el tema tecnológico y virtual y la institución también tuvo que capacitarlos y a la vez las maestras tuvieron que enviar pequeños tutoriales para ayudarlos en alguna actividad propuesta. Mientras vamos escribiendo estas líneas, se nos viene a la mente de la UNESCO (2020) en el Informe sobre el Impacto del COVID - 19 en la Educación Superior (IESALC), dirigido por Francesc Pedró y su equipo, que si hay estudiantes mayores con altos niveles de deserción e incluso abandono escolar, entonces, me pregunto ¿qué podemos esperar de los más pequeñitos? si muchos de los padres creen que ir a una escuela de Educación Inicial es “solo para jugar” y que no aprenden nada.

En la sesión virtual, se procura que la mayor motivación de los niños fuesen las actividades lúdicas con el fin de mantenerlos el mayor tiempo posible concentrados y conectados a la clase mientras aprendían. Durante las sesiones virtuales se utilizaron diferentes herramientas tecnológicas (videos, juegos interactivos, gamificación, Thinking based learning, juegos en línea, entre otros), juegos de roles, bailes, canciones, exploración de material concreto, encargos mentales, ejercicios motores, actividades plásticas y juegos de retos. Todo ello trabajado de manera integral (no se enseñaba por áreas) fomentando en todo momento la participación activa y teniendo como pilar el desarrollo de habilidades sociales, habilidades de pensamiento, habilidades de autogestión, habilidades de comunicación y habilidades de

investigación, evidenciado en las programaciones de clase las cuales eran realizadas de forma colaborativa y posteriormente socializadas para enriquecerlas según fuera el caso. Cuando hacemos referencia a las clases virtuales, necesariamente debemos pensar en el cambio de metodología, en una motivación constante y sobre todo en una organización escolar diferente. Por ello, como afirma Rodríguez H. , (2019) en un Boletín publicado por la Universidad Autónoma de Hidalgo, la capacitación docente continua brindará estrategias para asumir nuevos retos, cambios y transformaciones que experimenta el área educativa; y dicho esto, se nos viene a la memoria todo lo que se tuvo que reestructurar, cambiar y adaptar en cuanto a las clases presenciales que se dictaban (antes de la pandemia) donde si bien es cierto se cumplían los estándares de calidad propuestos por la institución, no se utilizan muchos recursos tecnológicos. Es por ello, que a partir del confinamiento se aprovechan las sesiones virtuales como medio para los aprendizajes con una metodología activo participativa e integral.

Al finalizar el año escolar, se analizó el impacto que tuvo este cambio metodológico en las sesiones virtuales y en el aprendizaje significativo de los niños de inicial y como resultado se encontró que este conjunto de herramientas, técnicas y estrategias motivaron y afianzaron el aprendizaje de los pequeños de manera lúdica, entretenida e integral. Además, a las docentes les permitió evaluar, diagnosticar y analizar capacidades y dificultades de los alumnos, y se tuvo como reto desarrollar en todo momento una metodología activo participativa con el fin de lograr una enseñanza significativa en la cual los alumnos fueran los protagonistas.

### **2.3 Análisis de desafíos e impacto de la experiencia docente significativa en el Perfil profesional y proyección de acciones futuras.**

Entre los desafíos encontrados a lo largo de la narración de la experiencia significativa se puede mencionar hubieron momentos o situaciones que motivaron poner a prueba la capacidad de esfuerzo, lucha y tenacidad como docente en el trabajo cotidiano y la perseverancia en lo que uno se propone; en este caso, lograr una enseñanza significativa a partir del cambio en la metodología de trabajo. El hecho de afrontar un evento fortuito, la pandemia y la paralización de las clases presenciales, exigió mirar la situación como una oportunidad de aprendizaje, donde se evidenció la

capacidad de resiliencia docente para ofrecer lo mejor de cada uno y afrontar la situación con optimismo y esperanza.

Entre los principales desafíos que se afrontaron están los siguientes:

1. *Uso de herramientas tecnológicas.* Aprender a usar una variedad de herramientas virtuales para la enseñanza se convirtió para las docentes, padres de familia, acompañantes y niños en un importante desafío. No fue fácil manejar las diversas funciones de la computadora, así como aprender a través de juegos y actividades virtuales.
2. *Tiempo de conexión a la clase.* Este desafío se dio al desarrollar las sesiones virtuales de 30 minutos por día y no era suficiente para todo lo que se había planificado para cada sesión. De manera, que se tuvieron que reajustar varias planificaciones, para que dentro de esos 30 minutos se pudiesen realizar actividades significativas orientadas al logro de los objetivos planteados .
3. *Capacitación docente en TIC y EVA.* Significó un gran desafío docente ya que se tomaba tiempo, fuera del horario de trabajo, para las capacitaciones con especialistas en herramientas tecnológicas. También porque implicaba practicar lo que se había aprendido durante las capacitaciones, antes de las sesiones virtuales con los alumnos para entrar con seguridad a aplicarlas. Y finalmente, sigue siendo un desafío, porque como docentes es necesario continuar con la capacitación continua para la mejora profesional, lo cual implica voluntad, perseverancia y deseo de superación.
4. *Prejuicios sobre las capacidades de los niños.* Este desafío fue una constante durante todo el año escolar, debido a que no se confió en las capacidades y destrezas con las que contaban los alumnos para la realización de algunas actividades vituales, ni en su disposición para el uso de la computadora y sus complementos. Incluso se asumió que no iban a poder tener periodos largos de atención, a través de una pantalla, ni desarrollar algunas actividades por temor a la frustración.

5. *Flexibilidad y creatividad docente.* Al inicio de la propuesta significó un gran desafío para los docentes, ya que algunos les costaba cambiar sus métodos y estrategias de enseñanza para adaptarse a las exigencias de la virtualidad. Se puede decir que, por un lado, había mayor flexibilidad para asumir las programaciones de las clases pero, por otro, ello demandaba altas dosis de creatividad orientadas a mantener a los alumnos motivados durante toda la sesión.
6. *Organización de responsabilidades.* Este desafío fue más personal, pero no menos retador. Me debí organizar con rigurosidad y antelación, para cumplir con todas las responsabilidades, no sólo con las relacionadas a la tarea docente (mi rol de tutora y maestra), sino con las responsabilidades familiares y los estudios en la universidad para obtener la titulación. Todo ello significó medir mis tiempos y sacrificar tiempos libres, con el único fin de cumplir con todas responsabilidades asumidas.

En este sentido, se puede decir, que se asumieron con entusiasmo y disciplina los desafíos; por ejemplo en el caso del *uso de las herramientas tecnológicas*, se logró diseñar y aplicar estrategias didácticas y recursos educativos pertinentes para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, gracias al trabajo colaborativo entre docentes, familias y niños. El apoyo en videos tutoriales, de carácter explicativo y las prácticas constantes en los momentos libres, así como el desarrollo de actividades de refuerzo online fueron determinantes. En cuanto al *tiempo de conexión en la clase*, se logró establecer solo 30 minutos de conexión al día para los niños, considerando su edad cronológica y el tiempo recomendable de exposición a una pantalla. Cabe señalar que, dentro de este tiempo se realizaban juegos y actividades lúdicas como método de aprendizaje.

Con relación a *la capacitación docente*, este es un desafío que aún sigue vigente. No nos hemos conformado con las primeras capacitaciones, aún continuamos con ellas, por el mismo hecho que, a consecuencia de la pandemia, los recursos didácticos virtuales están en constante evolución. Sin duda, cada día hay más novedades para facilitar el aprendizaje de los pequeños, por ello debemos seguir conociendo y aprendiendo. En cuanto a los *prejuicios sobre las capacidades de los niños*, hemos

aprendido a no subestimarlos, incentivando a brindarles más espacios flexibles, orientados a conocer sus habilidades y potencialidades. Por último, con respecto a *la flexibilidad y creatividad docente*, nos dimos cuenta lo importante y valioso que es arriesgarse para asumir los cambios, es decir, no quedarnos en nuestra zona de confort, ya que como docentes somos capaces de adaptarnos a cualquier situación, si tenemos apertura, flexibilidad de pensamiento y resiliencia; todo ello, definitivamente, contribuye a la mejora del quehacer docente. Sin embargo, a partir de esta experiencia, han surgido nuevos desafíos, como dar continuidad al trabajo ya iniciado con el uso de herramientas tecnológicas, repensar el quehacer docente en el retorno a la presencialidad, proponer algunos días con actividades remotas y no solamente presenciales y continuar la capacitación en torno a las TIC y EVA, con el fin de estar a la vanguardia de la educación actual. Nos atrevemos a decir que está cambiando la forma de educar y, con ello, se están desarrollando nuevas competencias y habilidades tecnológicas en los alumnos, ante las cuales debemos estar atentos para poder guiar, orientar y acompañar en nuestro rol docente.

### **Parte III. Contribución de la Facultad De Educación PUCP al Desarrollo Profesional Docente**

En esta sección del informe se plasmará cómo ha contribuido la Facultad de Educación en la formación docente y se brindará algunas recomendaciones para la mejora de la propuesta de formación inicial en la Facultad de Educación de la PUCP.

#### **3.1 Análisis y reflexión sobre la formación docente recibida en la Facultad de Educación en relación con su ejercicio profesional**

Como egresada de la Facultad de Educación de la PUCP, considero que la formación profesional recibida ha sido integral, lo cual ha permitido desenvolverme de manera eficiente y sin problemas en el campo laboral. En base a mi experiencia puedo decir también, que, gracias a la formación recibida, estoy en la capacidad de poder tomar decisiones y ejecutarlas, asumiendo con responsabilidad las consecuencias que ello implica. Además, hay un compromiso serio para actuar coherentemente según lo que pienso, siento y hago. Desde los últimos años que cursé la universidad y puse en práctica mi labor docente, he asumido el compromiso con el proceso pedagógico,

orientando el desarrollo humano de los pequeños, de modo que sus aprendizajes sean integrales y trascendentes.

Conuerdo con lo que plantea UNESCO (2014), al referir que si “el docente no cambia, no podrán hacerse cambios relevantes en los procesos educativos para que estos sean conforme a la necesidad que se genera de las demandas sociales” (p.43). Es decir, nosotros como docentes llevamos nuestro pensamiento a donde vamos y si nos quedamos en un pensamiento retrógrado, que no va de acuerdo a la realidad del momento o del contexto, entonces, la sociedad y a quienes enseñemos tendrán ese mismo pensamiento; por ello, un punto clave de nuestro quehacer profesional es la capacitación docente para conocer y valorar diferentes puntos de vista, innovar, renovar ideas, cambiar estrategias, prepararnos en nuevas habilidades, destrezas y actitudes y de esta manera tener la capacidad de elegir lo que nos represente.

A continuación, presento algunas reflexiones, organizadas en torno a las áreas del Perfil de Egreso, propuesto por la Facultad de Educación:

**APRENDER A SER:** En este aspecto rescato que, la formación que he recibido me ha permitido comprender que la tarea formativa en el nivel de educación inicial no sólo involucra la construcción de conocimientos, sino en la misma intensidad o importancia el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes. Sin duda, nuestras actitudes son esenciales en la interacción con las personas, nos permiten generar un clima adecuado de comunicación, con apertura a las ideas diferentes y al cambio, manteniendo un espíritu de superación; las actitudes también nos permiten revalorar nuestra vocación docente, dar un sentido trascendente a la vida y asumir una actitud abierta y tolerante ante las opiniones de los demás, guardando el respeto debido.

Más concretamente, en mi paso por la Facultad puedo afirmar que en este aspecto me ayudaron mucho los cursos como Ética Educativa, Educación para la Convivencia y la Paz, Teología 1 y 2 y por supuesto Filosofía de la Educación al tener largos espacios de conversaciones, diálogos y discusiones fomentados por los docentes, quienes nos llevaban a la reflexión sobre tener la apertura suficiente hacia las ideas de los demás, con un sentido crítico y a la vez humano brindándonos herramientas tanto teóricas como prácticas para trascender con nuestros ideales y objetivos.

**APRENDER A APRENDER:** Desde mi formación considero que he logrado desarrollar los diferentes aspectos que abarcan esta dimensión del Aprender a Aprender, porque



he podido adaptarme a las características y exigencias de diferentes contextos, mantener apertura a la innovación y al cambio, y utilizar de manera positiva nuestra capacidad creativa ante los retos. He podido mantenerme actualizada en los avances de la investigación científica y tecnológica, logrando transferir información y conocimiento entre diversas áreas de aprendizaje.

Al estar en la Facultad, rescato mucho este punto ya que siempre han estado a la vanguardia de lo educativo, lo tecnológico y la investigación, lo cual experimenté al llevar los cursos Recursos Educativos para el proceso de enseñanza–aprendizaje y Aplicación de la Informática en Educación Inicial, donde nos enseñaron lo importante que eran estos recursos como complemento de la enseñanza aprendizaje y como estrategia para la virtualidad, preparándonos para un futuro cercano donde muchos de nuestros alumnos serían nativos digitales.

**APRENDER A CONVIVIR EN COMUNIDAD Y CON EL ENTORNO:** Con respecto a este paradigma, considero que he logrado desarrollar y poner en práctica la empatía hacia los demás, valorando que si los demás están bien, nosotros también lo estaremos. El aprender a vivir en comunidad me ha permitido fortalecer el sentido de pertenencia y compromiso con los demás, a reconocer al otro en su esencia, teniendo en cuenta la revaloración de la interculturalidad. En ese sentido, me ha permitido aprender a ser tolerante con las diferencias y, sobretodo, a reconocer y respetar los derechos de las personas.

Haciendo una retrospectiva, valoro mucho el que la Facultad y la Universidad nos hayan dado la oportunidad de llevar cursos, talleres y actividades en otras Facultades e incluso, tener la posibilidad del intercambio estudiantil, ya que de esta manera nos han enseñado el aprender a convivir en comunidad respetando las diferencias culturales, sociales y de pensamiento sobre todo cuando realizábamos dichos cursos con alumnos de otras carreras o extranjeros quienes nos ayudaban a ver nuestra propia formación y futura carrera (en aquel entonces) con una perspectiva diferente la cual nos enriquecía llenándonos de ideas nuevas a aplicar en la practica profesional. Tambien era enriquecedor por que las metodologías de trabajo con las que nos exseñaban muchas veces rompían esquemas y nos sacaban de nuestra zona de confort y teníamos que implementar nuevas estrategias de convivencia y aprendizaje para adaptarnos a estas

formas de enseñanza; por ejemplo, cuando llevábamos cursos en otras facultades y los profesores tenían otros métodos de enseñanza o cuando llevábamos Teología y debíamos aplicarlo al ámbito educativo y la formación en niños pequeños.

**APRENDER A EDUCAR:** En este aspecto, la formación recibida me ha permitido la actualización constante, la capacitación en los múltiples intereses presentados a lo largo de mi camino profesional, lo cual ha facilitado que pueda dominar las bases teóricas y metodologías, en el campo de las Didácticas Especiales, para desempeñar mi quehacer docente con pertinencia. Por ejemplo, en los cursos como Teoría de la Educación, Programas Alternativos de Educación Inicial, Problemas de Desarrollo y Aprendizaje Infantil se nos dio la posibilidad de conocer más a fondo la realidad educativa enmarcada a nuestra especialidad, que bases sustentan el desarrollo de los niños, como podríamos abordar o trabajar temas puntuales de la especialidad además de inculcarnos el valor de la investigación para saber más sobre alguna situación del día a día que se presentara en la práctica. Es importante mencionar que los cursos de la facultad estaban destinados a la atención y conocimiento sólo de los alumnos sino también al trabajo con padres de familia; y este abordaje nos lo enseñaron los cursos de Psicología General y Trabajo con Padres de Familia y Comunidad. Y no podemos dejar de mencionar que para el nivel de educación al que nos estábamos preparando era de suma importancia la didáctica, los juegos, la exploración y por ello pienso que tienen un gran valor en nuestra formación los cursos como Expresión Musical en la Educación del Niño, Expresión Gráfica Plástica, Juegos para Aprender a Aprender, Educación Psicomotriz, Taller de Materiales Educativos para Educación Inicial y Didáctica General que nos enseñaron la importancia de experimentar con todos los sentidos de los niños y que ellos aprenden jugando y explorando de acuerdo a su ritmo de aprendizaje por tanto cada niño es único y especial.

Finalmente, es importante resaltar que la formación recibida, me ayudó a superar obstáculos de manera positiva, asumiéndolos siempre como una oportunidad de seguir aprendiendo con responsabilidad. Por ello, a partir de mi reflexión, a propósito de la experiencia significativa señalada, esta me deja como reto el seguir ejercitando mi capacidad reflexiva, con una mirada retrospectiva y prospectiva en torno a mi trabajo docente, con el fin de poder autoevaluarme y mejorar mi desempeño de modo permanente, por el bien de mis alumnos y de mi crecimiento personal.

### 3.2 Recomendaciones

Considerando la importancia que tiene este Trabajo de Suficiencia Profesional, el cual recoge mi experiencia docente, se formulan algunas sugerencias para la Facultad de Educación de la PUCP. Entre ellas tenemos:

1. Fortalecer el área de aprender a aprender desarrollando habilidades de organización personal, para aprender a diferenciar entre lo urgente y lo importante, manejar eficazmente el tiempo y fomentar la participación activa. Del mismo modo, fomentar espacios para desarrollar el liderazgo en los futuros docentes, de modo de desenvolverse con mayor autonomía y con una mejor capacidad de búsqueda y superación personal.
2. Profundizar el trabajo reflexivo en torno a la práctica educativa, ya que ese ejercicio hace abrir la mente y le otorga importancia a los pequeños detalles del quehacer docente que, por lo general, pasan desapercibidos, tal es el caso de la toma de decisiones. Esta capacidad se puede trabajar presentando situaciones o experiencias de enseñanza y aprendizaje, en distintos momentos de la jornada, donde no haya una única solución, sino que se preste a debates, donde todos los estudiantes puedan compartir y fundamentar sus puntos de vista, sin considerar respuestas buenas ni malas, sino más bien invitar a diálogos reflexivos y bien sustentados.
3. Fortalecer las comunidades de aprendizaje promoviendo una educación horizontal donde el docente sea un acompañante o monitor del aprendizaje y genere espacios de conversación e interacción entre pares y también con el mismo. Respetando en esta interacción las ideas, personalidades, acuerdos y posturas donde la virtualidad sea una herramienta que llame a trabajar en comunidad heterogénea para enriquecerse unos de otros.

## Conclusiones

1. El cambio a una metodología significativa de enseñanza permitió el trabajo colaborativo entre los alumnos, fomentando la construcción de sus aprendizajes, según sus intereses e indagaciones, los empoderó para desarrollar sus habilidades sociales y de reflexión, a través del diálogo y la socialización de experiencias. También favoreció la formación de la voluntad y fomentó la proactividad e iniciativa en los alumnos, al participar en las sesiones virtuales con entusiasmo, siendo ellos los protagonistas del proceso de aprendizaje. Además, esta metodología de trabajo fue enriquecedora para ellos porque aprendieron explorando variedad de recursos: como materiales físicos y recursos tecnológicos.
2. Las estrategias didácticas implementadas resultaron motivadoras para los pequeños, logrando una participación activa y continua; además, fomentaron la socialización e interacción entre los alumnos, durante todas las sesiones, facilitando el aprendizaje significativo.
3. Los docentes entendieron que estar a la vanguardia de la educación y de las TIC era imprescindible para la enseñanza – aprendizaje en esta nueva normalidad y que capacitarse contantemente abre puertas inimagiables para el conocimiento, uso y exploración de recursos tecnológicos en el aula.
4. Las herramientas tecnológicas empleadas fueron oportunas y pertinentes, ya que contribuyeron a desarrollar actividades colaborativas, donde los alumnos ponían en práctica su apertura al diálogo, su criticidad, así como el respeto por las ideas de los demás. Sobre todo, cuando se trabajaba con Jamboard, nearpod, wordwall, educandy, kahoot, entre otros recursos tecnológicos.
5. La práctica reflexiva en este trabajo a permitido una mayor toma de conciencia de la importancia y el valor trascendente que tiene la reflexión y por ende la toma de decisiones sobre el desempeño docente. Creemos importante que como docentes debemos hacer un alto en nuestro quehacer, especialmente en momentos determinantes y decisivos, de modo de tomar un respiro y volver a

evaluar si la decisión adoptada es la pertinente y cual sería su impacto a corto, mediano y largo plazo. Se puede decir que la práctica reflexiva nos permite hacer una introspección en torno a nuestro quehacer docente y nos permite mejorar de modo continuo en nuestro día a día; en otras palabras nos hace madurar y pensar más allá.

6. La formación recibida en la Facultad de Educación de la PUCP, con sentido humanista, ha permitido orientar mi trabajo con los niños desde una mirada integral y trascendente, acompañándolos siempre en este proceso de crecimiento personal y social, asumiendo las distintas funciones con responsabilidad e integridad.



## Referencias

- ABP, B. d. (30 de Marzo de 2017). *Metodologías ABP*  
<https://metodologiasap.blogspot.com/2017/03/que-es-una-metodologia-activo.html>
- Acuña, M. (23 de Mayo de 2017). *Aprendizaje colaborativo en los ambientes virtuales*.  
<https://www.evirtualplus.com/aprendizaje-colaborativo-ambientes-virtuales/>
- AMCO. (27 de Octubre de 2017). *Herramientas didácticas: la mejor vía para el desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico en los niños*.  
<https://www.amco.me/padre-de-familia/blog/detalle/visible-thinking/4>
- Ángel, M. (3 de Enero de 2014). *Estrategias de Enseñanza en Educación*.  
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html>
- Ausubel, D. (2000). *The Acquisition and Retention of knowledge: a cognitive view*. . Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.,.
- Ausubel, N. H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2da ED. México: TRILLAS.
- Bolaños, S. . (2011). *Rol Docente: Constructivismo*.  
<https://constructivismo.webnode.es/rol-del-docente/>
- Brier, M. (30 de Setiembre de 2020). Digital Education. Estados Unidos.
- Carranza Alcantar M. (17 de Enero de 2018). *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Carrillo, M., Padilla, J., & Rosero, T. y. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad, Revista de Educación*, pp.20.
- Codik, N. (14 de Octubre de 2010). *Faromundi.org*. Enseñanza significativa en la escuela de hoy. Filosofía educativa: <http://www.faromundi.org.do/2010/10/ensenanza-mas-significativa-en-la-escuela-de-hoy/>
- Coll, C. (5 de Octubre de 2010). *Enseñar y aprender en el mundo actual: desafíos y encrucijadas*. ISSUU: [https://issuu.com/pensamientoiberoamericano/docs/03\\_coll](https://issuu.com/pensamientoiberoamericano/docs/03_coll)
- Córdova, N. (26 de Noviembre de 2017). Presentan estrategia para alcanzar educación de calidad al año 2021. *ANDINA - Agencia Peruana de Noticias*.
- Corresponsales Escolares - DIARIO EL COMERCIO. (21 de Julio de 2021). Cómo fue el imparto de la pandemia en la educación. *Así fue el impacto de la pandemia en la educación*, pp.2.
- Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En J. Delors, *La Educación encierra un tesoro*, pp. 91-103.
- Díaz, M. (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias*. Asturias: Universidad de Oviedo.
- Downes, S. (2016). The Theory of Connectivism: Can It Explain and Guide Learning in the digital age? *Journal of Higher Education Theory and Practice*, pp.11-26.

- Duro, S. (10 de Noviembre de 2017). *¿Qué es la alfabetización digital? y porque es importante*. <https://es.semrush.com/blog/alfabetizacion-digital-que-es/>
- Educación 3.0. (2016). Metodologías activas para el aula: *¿Cuál escoger?* *Revista electrónica Educación 3.0*, <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/metodologias-activas-en-el-aula-cual-escoger/>.
- Educalink. (5 de Octubre de 2021). *Entornos virtuales de aprendizaje: Qué són y cuales son sus ventajas*. <https://www.educalinkapp.com/blog/entornos-virtuales-de-aprendizaje-que-son-y-cuales-son-sus-ventajas/>
- Estebaranz, A. (1999). *Didáctica e innovación curricular*.
- Fernández, I. (1999). *las TIC en el ámbito educativo*. Obtenido de <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Fidalgo, A. (9 de Enero de 2007). *Innovación Educativa*. <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/01/09/que-es-innovacion-educativa/>
- Gamboa, M., Sandoval, Y., & Beltran, M. (2013). *Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el desarrollo autónomo*. [https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1\\_2013/a06\\_Estrategias\\_pedagogicas\\_y\\_did%C3%A1cticas\\_para\\_el\\_desarrollo\\_de\\_las\\_inteligencias\\_1.pdf](https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1_2013/a06_Estrategias_pedagogicas_y_did%C3%A1cticas_para_el_desarrollo_de_las_inteligencias_1.pdf)
- Gob.pe - Plataforma digital del Estado Peruano. (7 de Febrero de 2022). *Recomendaciones para el uso de la red escolar*. <https://www.gob.pe/20713>
- Gútiérrez, J., & Gómez, F. y. (Agosto de 2018). *Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva*. <https://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología N°1*, pp. 111 - 122.
- Hernández, J., Jimenez, Y., & Castillo, J. y. (2012). Utilización en el aula de materiales didácticos electrónicos: áreas de oportunidad y desarrollo. *XII Congreso Nacional de Investigación Educativa*.
- Ingenio Learning. (7 de Enero de 2022). *¿Qué es la Educación Híbrida y cuales son sus ventajas y desventajas?* <https://ingenio.edu.pe/blog/que-es-la-educacion-hibrida-y-cuales-son-sus-ventajas-y-desventajas/>
- IPE - Instituto Peruano de Economía. (IPE de Julio de 2021). *Efectos del COVID 19 en la educación*. <https://www.ipe.org.pe/portal/efectos-del-covid-19-en-la-educacion/>
- Jonassen. (2000). "Revisiting activity theory as a framework for designing student-centered learning environments".
- Llangua, E., & López, C. (2019). Metodología del docente y el aprendizaje. *Atlante. ISSN 1989 - 4155*, pp. 10.

- Marqu ez, P. (7 de Agosto de 2011). *peremarquez.net*. Obtenido de La ense anza. Buenas pr cticas. La motivaci n.  
<http://peremarques.net/actodid3.htm>
- MINEDU - LEY GENERAL DE EDUCACI N N  28044 art. 8. (Julio de 2003). *MINEDU.GOB*.  
<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/EducacionCalidadyEquidad.pdf>
- MINEDU. (Julio de 2003). *mimp.gob.pe*.  
[http://www.minedu.gob.pe/p/ley\\_general\\_de\\_educacion\\_28044.pdf](http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf)
- MINEDU. (2019). *Dise o Curricular B sico Nacional*.  
<http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/dcbn-2019-educacion-inicial/>
- Miret , M. B. (2010). Formaci n docente en tics.  Est n los docentes preparados para la (r)evoluci n tic? En M. B. Miret , *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, pp. 35 - 44.
- Mogoll n, O., & Solano, M. (2011). *Escuelas activas, apuestas para mejorar la calidad de la educaci n*.  
<http://hdl.handle.net/20.500.12799/1545>
- Mosquera, I. (24 de Febrero de 2020). * Qu  son las metodolog as activas?*  
<https://www.unir.net/educacion/revista/que-son-las-metodologias-activas-cuatro-docentes-nos-lo-explican/>
- Mu oz, J. (10 de Octubre de 2020). *Alfabetizaci n digital*.  
<https://gamemath.ec/2020/10/10/alfabetizacion-digital/>
- Navarro, E., & Texeira, A. (2011). *Constructivismo en la Educaci n virtual*.  
<https://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n21/16993748n21a7.pdf>
- OPS. (30 de Enero de 2020). *News: La OMS declara que el nuevo brote de coronavirus es una emergencia de salud p blica de importancia internacional*.  
<https://www.paho.org/es/noticias/30-1-2020-oms-declara-que-nuevo-brote-coronavirus-es-emergencia-salud-publica-importancia>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teor a y m todo de ense anza. *Colecci n de filosof a de la educaci n*. ISSN (1390 - 3861), (19), pp. 93 - 110.
- PCM. (15 de Marzo de 2020). Decreto Supremo. *DS044 - PCM 1864948 - 2*. Lima, Lima, Per : EDITORIALES S.A - EDITORA PER .
- Prensky, M. (26 de Febrero de 2018). *Digital natives, digital immigrants*.  
<https://www.auniv.com/s/blog/que-es-educacion-virtual/>
- RAE - Real Academia Espa ola. (2022). *Diccionario RAE*.  
<https://dle.rae.es/alfabetizar?m=form>
- RAE - Real Academia Espa ola. (2022). *Diccionario RAE*.  
<https://dle.rae.es/metodolog%C3%ADa?m=form>
- Regader, B. (2019). Teor a del aprendizaje de Jean Piaget. *Psicolog a y mente - Revista online*, pp.4.
- Rodr guez, H. (2019). *Importancia de la formaci n de los docentes en las instituciones educativas*.  
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n9/e2.html#:~:text=La%20capacitaci%20>



C3%B3n%20para%20el%20docente,alumnos%20en%20todos%20su%20s%20aspect  
os

Rodriguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. IN. Revista Electrònica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa,. *Revista Electrònica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa* – ISSN: 1989- 0966, pp.42.

Rodriguez, S. (20 de Febrero de 2020). *Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), qué son y qué aportan a la educación.*  
<https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>

Salinas, J. (Noviembre de 2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. [artículo en línea]. UOC. Vol. 1, nº 1., pp.12.

Santos, M., & Vallelado, E. (2013). *Some Aspects of the Business Administration Students Academic Performance [Algunas dimensiones relacionadas con el rendimiento académico de estudiantes de Administración y Dirección de Empresas ]*.  
<https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=64730275008>

Siemens, G. (12 de Diciembre de 2004). *Conectivismo aprendizaje en la era digital.*  
[https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/\\_media/cursos/tic/s1x1/modul\\_3/conectivismo.pdf](https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf)

Siemens, G. (2005). Connectivism. A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), pp. 1- 9.

Silva , J., & Maturana, D. (Enero/Abril de 2017). *Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas de educación superior.*  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S166526732017000100117&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166526732017000100117&lng=es&tlng=es)

Smartick, F. d. (Marzo de 2021). Entrevista: El reto de la Educación esfuerzo por recuperar los aprendizajes no cumplidos. (J. Arroyo, Entrevistador)

UNESCO . (2014). *Enseñanza y aprendizaje para lograr la calidad para todos.*  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225654\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225654_spa)

UNESCO. (22 de 01 de 2020). *ES.UNESCO. ORG*. Consulta Mundial sobre los futuros de la educación: <https://es.unesco.org/news/unesco-lanza-consulta-mundial-iniciativa-futuros-educacion>

UNESCO. (17 de Octubre de 2020). *Los nuevos desafíos de la alfabetización.*  
<https://es.unesco.org/news/nuevos-desafios-alfabetizacion>

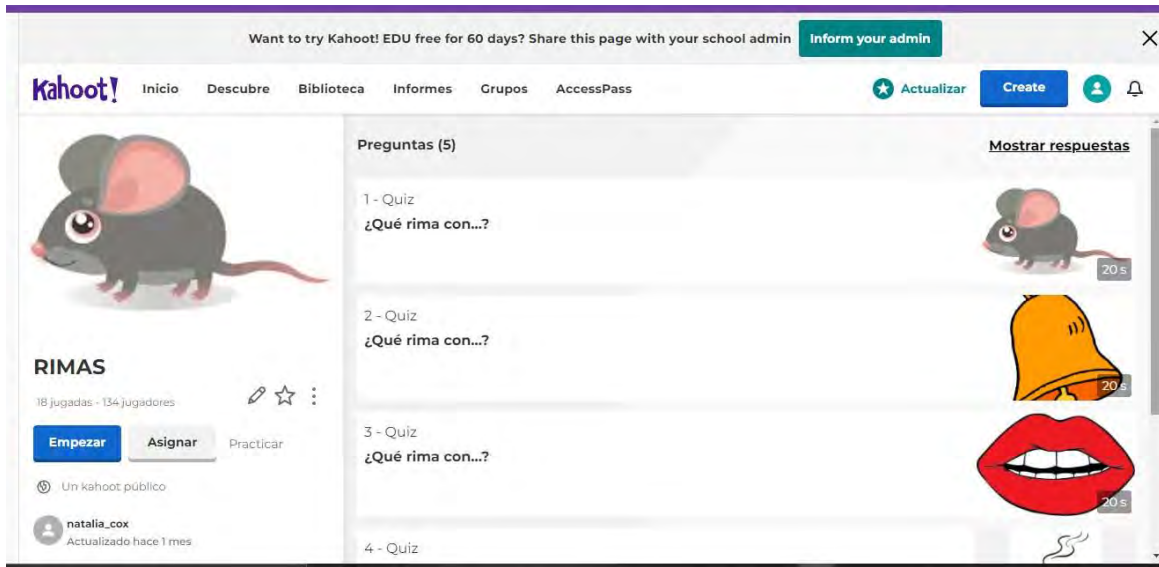
University, A. A. (2018). Qué es la nueva educación virtual: Un modelo de aprendizaje. pp.3.

## Anexos

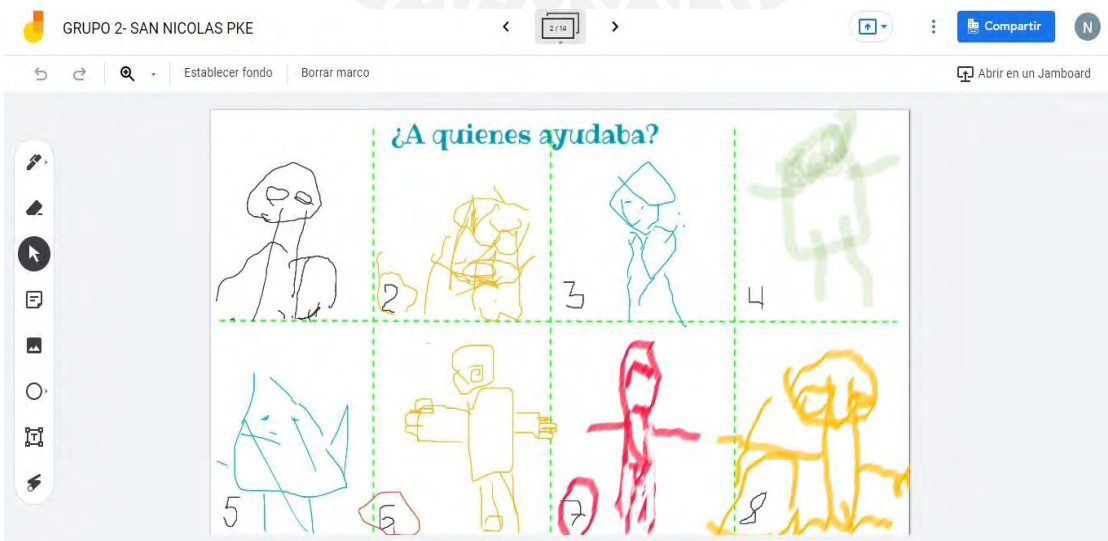
### ANEXO 1: Recursos utilizados en las sesiones virtuales- evidencias (EVA)

Imagen: Plataforma utilizada por la institución educativa LMS

#### ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN – KAHOOT



#### UTILIZACIÓN DE JAMBOARD COMO RECURSO





## ANEXO 2: Reunión de coordinación- Grupo funcional (Equipo de Inglés y Español juntos)



### ANEXO 3: Prueba de recursos durante las primeras sesiones virtuales con la plataforma Zoom



### ANEXO 4: Recursos básicos de prueba- PPT interactivo



## ANEXO 5: Horario de sesiones virtuales (2019)

BLOQUES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7:30 - 8:00	Me organizo en casa / Actividades permanentes sieweb				
Primer 08:00 - 08:30	Videokonferencia Español (Grupo A) Inglés (Grupo B)	Videokonferencia Español (Grupo A) Inglés (Grupo B)	Videokonferencia Español (Grupo C)	Videokonferencia Psicomotricidad	Videokonferencia Español (Grupo C) Inglés (Grupo B)
Segundo 08:40 - 9:10	Videokonferencia Español (Grupo C) Inglés (Grupo A)	Videokonferencia Español (Grupo B) Inglés (Grupo C)	Videokonferencia Español (Grupo A) Inglés (Grupo B)		Videokonferencia Español (Grupo A) Inglés (Grupo C)
9:20 - 9:50	Descanso	Descanso	Descanso	Videokonferencia Tutoría (Grupo A)	Descanso
Tercer 10:00 - 10:30	Videokonferencia Español (Grupo B) Inglés (Grupo C)	Videokonferencia Español (Grupo C) Inglés (Grupo A)	Videokonferencia Español (Grupo B) Inglés (Grupo A)	Videokonferencia Tutoría (Grupo C)	Videokonferencia Español (Grupo B) Inglés (Grupo A)
10:40 - 11:10	Refrigerio	Refrigerio	Refrigerio	Refrigerio	Refrigerio
Cuarto 11:20 - 11:50			Videokonferencia Inglés (Grupo C)	Videokonferencia Tutoría (Grupo B)	
12:00 - 12:30	Juego libre	Juego libre	Juego libre	Juego libre	Juego libre
Quinto 12:30 - 1:00					
1:00 - 3:00	<u>ALMUERZO</u>	<u>ALMUERZO</u>	<u>ALMUERZO</u>	<u>ALMUERZO</u>	<u>ALMUERZO</u>
3:00 - 3:20	Horario complementario (Español)	Horario complementario (Inglés)	Horario complementario (Español)	Horario complementario (Inglés)	
3:20 - 3:50	Reunión de coordinación	Avence de materiales	Avence de materiales	Atención PFFF	Actividades Pastorales
3:50 - 4:30		Reunión Grupo funcional	Reunión colaborativa PEP		

## ANEXO 6: Capacitación docente en herramientas tecnológicas

GOOGLE FOR EDUCATION

The image shows a Google Classroom presentation slide on the left and a Zoom meeting grid on the right. The slide content includes:

- ¿Cómo crear un curso en Google Classroom?
- ¿Cómo agregar alumnos a una clase?
- ¿Cómo crear y configurar fecha de entrega a una tarea?
- ¿Cómo adjuntar archivos en las tareas y hacer una copia para cada estudiante?
- ¿Cómo crear una publicación para todos los estudiantes?

The Zoom grid shows 12 participants in a 4x3 layout. The participants are:

- Row 1: Fredy Rolando..., Marianella del..., Paola Vanesa...
- Row 2: Carla Benitez..., MERY GUADA..., Marta María V...
- Row 3: Laura Liliana..., Rosa Patricia..., Maria Soledad...
- Row 4: Ana Luisa YATA..., 8 más, Tu

## ANEXO 7: Programaciones de sesiones virtuales

<p><b>Semana 1 (02 al 06 de agosto)</b></p> <p><b>Objetivo(s) de la semana:</b></p> <p>-To use the scientific method through experiments -To count concrete objects by ones from 1 to 7 -Formular preguntas para obtener información acerca de un tema específico. -Participa en diálogos brindando aportes relacionados a un tema específico.</p> <p><b>Enfoques del aprendizaje:</b></p> <p>-Desarrollo de habilidades Comunicación: Escuchar, ver y entender. Autogestión: Modo de vida saludable. Pensamiento: Conocer, comprender</p>	<p><b>Sesión 1: Recordar los acuerdos de clase</b> Empezamos la sesión orando, reconociendo los objetivos de la sesión y recordando los atributos y el perfil agustino. Luego, invitamos a los niños a bailar y a realizar 3 retos. Reto 1: Jugamos a las sillas bailarinas, donde los niños deberán ir bailando alrededor de las sillas y cuando la música pare la música, los niños deberán escuchar en qué silla deben sentarse (la silla tendrá pegado en el respaldo los acuerdos de clases). Reto 2: Jugamos a mantener flotando el globo, utilizando un matamosca. Pierde al que se le cae el globo. Reto 3: Ayudados de una foto, dibujo o recuerdo, los niños deberán contarle a sus amigos que hicieron en las vacaciones.</p> <p><b>Sesión 2: Juegos Adaptación</b> Los niños realizan distintos retos: Reto 1: Con el adulto que lo acompaña, llevan 8 globos, agarrándolos con espátulas ambos. Reto 2: El niño y el adulto que lo acompaña escogen un color de globos. Deben llevar los globos hasta la línea, golpeándolos con la espátula. Deben tratar de que su contrincante no lleve los suyos hasta la línea. Reto 3: Los niños juegan con el adulto que los acompaña finger twister. Colocan ambos, el dedo que se indica en el círculo del color que sale.</p> <p><b>Sesión 3: Conexión</b> Los niños bailan moviendo sus pañuelos al ritmo de la música y deberán quedarse congelados cuando lo indique la canción. Escuchamos con mucha atención el cuento "El monstruo de las emociones"; Luego, preguntamos de qué trataba el cuento y descubrimos el concepto relacionado: Emociones. Al final, nos pondremos manos a la obra elaborando su propio monstruo de las emociones con material reciclado.</p>	<p><b>Session 1: Art-Introduce to the colors</b> -We will introduce the colors -Students will watch a video of the colors -Remember primary colors and then mix colors to discover new colors -Finally they play to bring objects of different colors.</p> <p><b>Session 2: Math-</b> Students start the class by remembering the numbers from 1 to 10 through a song. After that, students bring some blocks and count with the teacher, then, students classify their blocks using the two circles on their desk (Students classify by one criteria: colors). Then, students are asked to bring gummy bears and 3 bowls or containers, again, students are asked to count the total quantity of gummy bears they have and then, classify them again under the same criteria: colors. Finally, students bring a basket full of toys, this time students must think about the criteria they can use in order to classify the objects (size). Students classify their toys.</p> <p><b>Session 3 :LA- Blending "at", "an"</b> Students sing the song of the jolly phonics of the letter A. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Toof_T7NPPM">https://www.youtube.com/watch?v=Toof_T7NPPM</a> Students listen to a story about the letter A which wants to meet a new friend to blend a new sound. He is looking for a new letter. The letter T is the new friend who is behind a tree. Last, letter A found the letter T and will blend a new sound "at". Then, letter A is looking for another letter, and will find the letter N. Both will blend the sound "an". Finally, Students play Bamboozle with two teams <a href="https://www.baamboozle.com/classic/567102">https://www.baamboozle.com/classic/567102</a></p> <p><b>Session 4: Science-Experiment (applying the scientific method)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ss look at their materials</li> <li>- T invites Ss to use their thinking skills and invite them to guess the activity</li> <li>- Ss do the experiments using water and markers and analyzing all the process (las diferentes videoconferencias)</li> <li>- T asks some Qs like: what did you see? what happened? invite Ss to share their ideas.</li> </ul> <p><b>Session 5:Math-Numbers 1 to 7</b> Students start the class with the song "7 steps"</p>
--	---	--

## ANEXO 8: Elección de la experiencia docente significativa

CRITERIOS / EXPERIENCIAS	SI	NO
Conocer sobre cómo afecta la asistencia de los PFFF en los niños de 4 años en las clases virtuales	-Sesiones de clase - video grabaciones -material de acompañamiento -El colegio propone 2 objetivos anuales a trabajar y ser evaluados por la institución	-Reuniones de grupo funcional -Capacitaciones sobre herramientas virtuales -Rúbricas de evaluación de
Conocer sobre cómo afecta la asistencia de los PFFF en los niños de 4 años en las clases virtuales	Sesiones de clase y video grabaciones Material de acompañamiento Planificación de temas, contenidos, actividades, video grabaciones, comentarios de satisfacción de los estudiantes Rúbricas de evaluación Actividades desarrolladas por los estudiantes Comentarios de satisfacción de los estudiantes Evaluación de actividades desarrolladas tanto como estudiantes como profesores	Algunas veces se hacen reuniones de grupo funcional y capacitaciones sobre herramientas virtuales
Adaptación a la virtualidad de educ. inicial	-Sesiones de clase - Video grabaciones	
Desarrollo de la motricidad fina a través de actividades lúdicas y sensoriales	-Sesiones de clase - video grabaciones -material de acompañamiento (material asincrónico) - Rúbricas de evaluación. -Actividades desarrolladas por los estudiantes (sincrónico y asincrónico)	-Capacitaciones sobre herramientas virtuales -Comentarios de satisfacción de los estudiantes -Rúbricas de evaluación
Integración de áreas curriculares en el dictado de clases y en dictado de ensayos por áreas, sino de manera integral	Sesiones de clase y video grabaciones Material de acompañamiento Planificación de temas, contenidos, actividades, video grabaciones, comentarios de satisfacción de los estudiantes Rúbricas de evaluación Evaluación de actividades desarrolladas tanto como estudiantes como profesores	- Algunas veces se suelen hacer actividades colaborativas, pero no es usual.

## ANEXO 9: Experiencia motivacional virtual




## ANEXO 10: Capacitación sobre tecnología

### CAPACITACIÓN SOBRE RECURSOS TECNOLÓGICOS Y CUIDADANÍA DIGITAL

A screenshot of a Zoom meeting. On the left, a presentation slide is displayed. The slide features the logo 'ISTE' and the text 'SOURCE: DIGITAL CITIZENSHIP ALTHOUGH THE DO'S NOT THE DON'TS'. Below the logo, it says 'Richard Culatta'. The slide content includes: 'Acepta diferentes puntos de vista, con respeto y empatía en línea', 'Toma decisiones sensatas sobre las actividades que prioriza en línea y las que no.', 'Usa la tecnología con compromiso cívico para hacer el bien', 'Inclusivo', 'Arrogante', 'Ciudadano digital', 'Informado', 'Comprometido', 'Alerta', 'Evalúa la veracidad y validez de la información en medios digitales', and 'Participa en línea con acciones conscientes y seguridad, y propicia espacios seguros para los demás.' On the right side of the screen, there is a grid of 20 video thumbnails showing participants. The names of the participants are visible below their thumbnails, including 'Lucía Acurio', 'Natty Cox', 'Alberto Antonio Raim...', 'Alberto Pool Romero', 'Fredy García', 'rhuaman', 'Medelit Morayma HU...', 'Jesús Chávez', 'Claudia Arellano Mar...', 'Karol Peña', 'Pilar Torres', 'Gabriela Zevallos', 'Roxana Cedelinda Ch...', 'Ximena Vizcardo', 'Silvia munémura 1 11', 'Prof. Edgard Gallardo', 'Oscar Medina', 'wvera', 'Marianela Salinas Pu...', and 'Pame'. At the bottom of the screen, there are controls for volume, chat (468), and a 'Salir' button.

## ANEXO 11: Cuadro de competencias por área



Una convención  
en honor de la escuela

### LISTA DE CONCEPTOS

#### I. Información general

- Año escolar : 2021
- Bimestre : Cuarto
- Área : Español
- Grado : Pre Kinder
- Nº de bloques : 2 bloques
- Docentes : Natalia Cox, María Alejandra Luján, Paola Orihuela, Karen Ledesma, Laura Muñoz, María Rita Parrales, Milagros Milicich

#### II. Competencias

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.
- Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

#### III. Organización de conceptos

- **Sonido:** Conciencia fonológica (vocales, rimas)
- **Expresión:** Expresión oral (expresión de opiniones, formulación de preguntas, descripción)  
Expresión gráfica (trazo de nombre, trazo mixto)
- **Técnica:** Técnicas grafomotoras (prensión pinza, recorte)
- **Interpretación:** Percepción visual (diferencias y semejanzas), Comprensión oral (preguntas de

MCMXVII



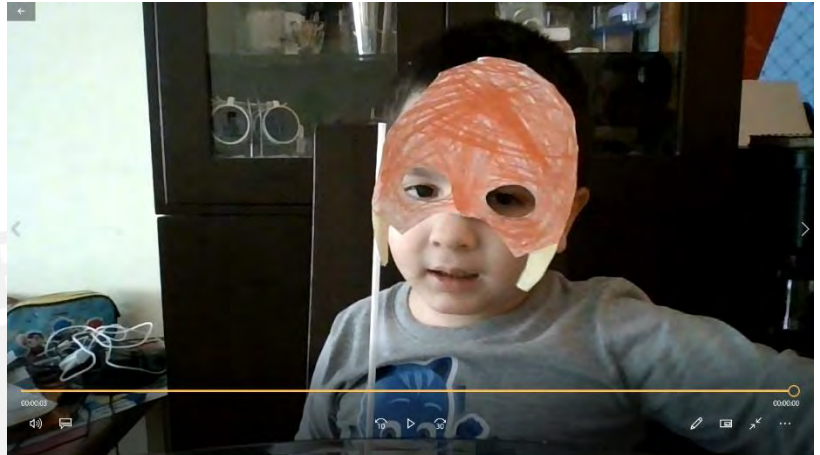
# ANEXO 12: Planificación general de contenidos colaborativos

## DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

<p><b>Preguntas de maestros y estudiantes</b></p> <p><b>Maestros:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es una emoción?</li> <li>¿Qué te gusta hacer para sentirte feliz/divertirse?</li> <li>¿Qué cosas te producen miedo?</li> <li>¿En qué lugar o circunstancia te sientes seguro?</li> <li>¿Qué haces cuándo tienes un problema?</li> <li>¿Qué te gusta hacer cuando estás triste?</li> <li>¿Qué recuerdo te hace muy feliz?</li> <li>¿Qué recuerdo te produce miedo?</li> <li>¿Alguna vez realizaste algo y no te salió como esperabas? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo reaccionaste?</li> </ul> <p><b>Estudiantes (Durante la UNIDAD)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Puedo sentir varias emociones al mismo tiempo?</li> <li>¿A todos nos da miedo lo mismo?</li> <li>¿Qué hacen las personas que tienen miedo?</li> <li>¿Todo el día se puede estar feliz?</li> <li>¿Los animales sienten emociones o sólo los</li> </ul>	<p><b>Diseñar experiencias de aprendizaje interesantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La unidad girará en torno a historias sociales y experiencias de vida, nos apoyaremos de diferentes literaturas.</li> <li>Se utilizarán juegos interactivos en los que los niños puedan consolidar lo aprendido de una manera lúdica y activa.</li> <li>También se ha considerado proponer juegos en comunidad, donde interactúan con otros compañeros.</li> <li>A través de actividades gráficas plásticas se espera que los niños puedan plasmar sus aprendizajes.</li> <li>Descubrir los conceptos relacionados, líneas de indagación e idea central mediante historias o relatos situaciones cotidianas.</li> <li>Actividades de investigación a través de encargos mentales, promover el uso de libros y páginas web.</li> <li>Propuesta de uso de diversos materiales y texturas para la construcción de las herramientas de las emociones.</li> <li>Mantenerlos expuestos a diversas actividades explorativas y manipulativas, siguiendo pautas o pasos que ayuden a organizarlos de una manera lúdica.</li> <li>Utilizar experimentos para comprender algunas situaciones o temas.</li> </ul> <p><b>Apoyo a la agencia de los estudiantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motivación constante para el desarrollo de la Habilidad de Investigación, a través de la indagación guiada y espontánea en clase.</li> <li>Propuestas de actividades que permitan el mayor porcentaje de la realización por parte del niño.</li> <li>Realizar actividades donde las actitudes de creatividad y cooperación se vean expuestas a través de la creación de material concreto y lúdico.</li> </ul> <p>Considerar sus hogares como medio central de la agencia e indagación, presentando situaciones donde ellos puedan vivenciar de manera significativa el aprendizaje, así mismo, la ayuda conjunta (observación) del adulto favorecerá la autonomía del niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brindar espacios para la formulación de preguntas, participación activa y momentos de poder compartir sus indagaciones, con el fin de enriquecer su aprendizaje y potenciar el de sus compañeros.</li> <li>Considerar reforzar la indicación a los padres de poner a disposición de los niños elementos que les permitan realizar las actividades propuestas sin necesidad de sentir dependencia del adulto.</li> </ul>	
<p><b>Uso flexible de los recursos</b></p> <p>Durante el desarrollo de esta Unidad de Indagación se utilizarán los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Google Slides.</li> <li>Videos interactivos.</li> <li>Canciones de movimientos y musicogramas.</li> <li>Uso de material concreto.</li> <li>Juegos interactivos.</li> <li>Pizarras digitales y táctiles.</li> <li>Títeres, teatrines y materiales para dramatización (disfraces y accesorios).</li> <li>Material gráfico plástico (plastilina, masas, arena mágica, espuma de afeitar, harinas, etc).</li> <li>Uso continuo de experimentos para conectar.</li> <li>Material literario (referencias enfocadas a la unidad y propuestas literarias de los niños (por la indagación).</li> </ul>	<p><b>Evaluación continua</b></p> <p>Se consideran los siguientes instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Continuo.</li> <li>Observación en video conferencias Meet.</li> <li>Rúbrica -Reconocimiento de Emociones.</li> <li>Rúbrica - Expresión de las emociones.</li> <li>Checklist - Emociones en los demás.</li> <li>Checklist - Regulación de emociones.</li> <li>Rúbrica - Propuesta y creación de herramientas.</li> </ul>	<p><b>Autoevaluación y comentarios de compañeros</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durante el desarrollo de esta Unidad de Indagación la autoevaluación de los alumnos se presenta de manera continua, haciendo uso de los diferentes instrumentos de evaluación.</li> <li>Los alumnos realizan su autoevaluación mediante el uso del "continuo" y realizando intervenciones orales hacia sus compañeros.</li> <li>Los alumnos tendrán espacios de grupos pequeños donde interactúan entre ellos recibiendo y haciendo comentarios sobre su desempeño o algún tema específico de conversación.</li> </ul>

Actividad disparadora	Conocimientos previos	Conexiones transdisciplinarias
<p>Los niños participarán del Audio Cuento "El Monstruo de Colores" y compartirán sus opiniones y saberes previos; se propondrá realizar al monstruo de colores confundiéndolo (manualidad) para que nos ayude a activar las actividades.</p> <p><b>Preguntas de los maestros</b></p> <p>¿Cómo te sientes cuando - ¿se mencionan situaciones vividas o historias sociales? ¿Qué cosas que son las emociones? ¿Qué emociones conoces? ¿Por qué reacciones (emoción) -cuando- ¿se mencionan situaciones vividas o historias sociales?</p>	<p>Se trabajará a manera de evocación las emociones básicas (miedo, alegría, molestia, tristeza, "calma") buscando las que relaciones situaciones vividas e historias sociales.</p> <p><b>Preguntas de los estudiantes</b></p> <p>(Durante la UNIDAD)</p> <p>¿Por qué cuando un niño está molesto grita o pega? ¿Por qué se mezclan las emociones? ¿Por qué cada persona expresa de distinta manera sus emociones? ¿Cómo podemos calmarnos cuando lloramos mucho o estamos tristes? ¿Qué son las emociones? ¿Cómo regulamos nuestras emociones? ¿Podemos sentir al mismo tiempo diferentes emociones? ¿Al ordenar nuestras emociones, me sentiré mejor?</p>	<p>Se les mostrará a los niños imágenes y videos de distintas emociones en diferentes situaciones (Se realizarán comparaciones, descripción, vocabulario, etc. involucrando así las diferentes áreas).</p> <p><b>Objetivos de aprendizaje y desempeños</b></p> <p><b>ESPAÑOL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formula preguntas para obtener información acerca de un tema específico.</li> <li>Participa en diálogos, brindando aportes relacionados a un tema específico.</li> <li>Describe animales y/o personas mencionando distintas características de estos.</li> <li>Relaciona palabras que finalizan con la misma sílaba, a través de actividades lúdicas (rima).</li> <li>Identifica los elementos de una historia narrada por la docente.</li> <li>Discrimina auditivamente fonemas específicos (vocales) en palabras cortas.</li> <li>Realiza el trazo de su nombre con distintos materiales, siguiendo la direccionalidad.</li> <li>Realiza el trazo de líneas curvas utilizando distintos materiales, siguiendo la direccionalidad.</li> <li>Dibuja la figura humana considerando partes gruesas y finas.</li> </ul> <p><b>SOCIAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes reconocen las emociones: feliz, triste, asustado y molesto.</li> <li>Los niños identifican las emociones y sentimientos de otras personas que son diferentes a los de ellos.</li> <li>Los estudiantes explicarán las posibles causas que los hacen experimentar ciertas emociones.</li> <li>Los estudiantes expresarán sus emociones de diferentes maneras.</li> <li>Los estudiantes aprenden a buscar ayuda cuando necesitan ayuda para ellos u otras personas.</li> <li>Los estudiantes usan herramientas y estrategias para manejar sus emociones.</li> </ul> <p><b>MATH:</b></p>

## ANEXO 13: Fotografía sobre un trabajo manual en familia y video sobre una actividad literaria y como es cuando esté en la plataforma institucional



### Encargos mentales por semanas

→ ↻ [lms.sanagustin.edu.pe/course/view.php?id=1509#section-37](https://lms.sanagustin.edu.pe/course/view.php?id=1509#section-37) 🏠 ☆ 📄 ⚙️ 📱 ⋮

Aplicaciones Emociones online e... Plataformas de libros 📖 Lista de lectura

<p>al 12 de Marzo Progreso: 0 / 5</p> <p>Bimestre 1 - Semana 3: Del 15</p> <p>al 19 de Marzo Progreso: 0 / 5</p> <p>Bimestre 1 - Semana 4: Del 22 al 26 de Marzo Progreso: 0 / 5</p> <p><u>Bimestre 1 - Semana 5: Del 29 AL 31 de Marzo</u> Progreso: 0 / 2</p> <p>Bimestre 1 - Semana 6: Del 05 al 09 de Abril Progreso: 0 / 5</p> <p>Bimestre 1 - Semana 7: Del 12 al 16 de Abril Progreso: 0 / 5</p> <p>Bimestre 1 - Semana 8: Del 19 al 23 de Abril Progreso: 0 / 5</p>	<p>PPT <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>SESIÓN 1: SEÑOR DE ...</p> <p>→ ✎ ⋮</p>	<p>PPT <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>SESIÓN 2: ACTIVIDAD ...</p> <p>→ ✎ ⋮</p>	<p>PPT <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>SESIÓN 3: CONCEPTO ...</p> <p>→ ✎ ⋮</p>
	<p>PPT <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>SESIÓN 4: ¿CÓMO ...</p> <p>→ ✎ ⋮</p>	<p>PPT <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>SESIÓN 5: VOCAL I/ ...</p> <p>→ ✎ ⋮</p>	

## ANEXO 14: Propuesta educativa de la institución educativa



INICIO    NOSOTROS    **PROPUESTA EDUCATIVA**

Bienvenidos al Colegio San Agustín. Nuestra escuela busca ofrecer lo propio de un colegio religioso y lo propio de un colegio internacional. Ser una escuela católica implica brindar una formación integral y en valores cristianos, ofrecer diversas oportunidades de un encuentro vivencial con Dios y desarrollar el liderazgo cristiano participando en actividades de responsabilidad social. Integramos a las familias en la vida escolar de sus hijos y les ofrecemos formación humana y espiritual. Impartimos actividades extracurriculares de índole pastoral, artístico y deportivo. Ser un colegio internacional implica brindar una educación con estándares de calidad internacionales. Para ello, contamos con el Programa del Diploma de Bachillerato Internacional, ofrecemos una educación bilingüe con certificaciones de Cambridge y enseñanza del portugués como tercer idioma, una metodología moderna basada en la investigación por proyectos donde los estudiantes son los protagonistas de sus aprendizajes, certificaciones de Microsoft, viajes de intercambio al extranjero, etc. La combinación de estos dos elementos fundamenta nuestra identidad y lo que nos distingue de los demás colegios y propuestas educativas en el país.

Nuestra misión es formar líderes cristianos. Nos preocupamos por la formación integral de los estudiantes, tanto a nivel académico y emocional, como espiritual y deportivo. Buscamos formar a las personas en un clima de libertad y respeto a su personalidad, fomentando el liderazgo, el trabajo en equipo y la formación en valores cristianos. Nuestro lema: "Caritas, Unitas et Veritas" expresa el amor a los demás, la unidad de la comunidad y la búsqueda de la Verdad, como valores fundamentales de todos los colegios agustinos del mundo.

Somos una Comunidad en busca de la Verdad, conformada por ciudadanos del mundo que dominan otras lenguas y la tecnología para transformar la sociedad desde los valores cristianos, líderes que

