

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

**Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje  
(EVA) de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON  
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

Fioretto Ricketts, Kira

**ASESORA**

Castillo Miyasaki, Irene Elvira

2020

## Resumen

Debido a la coyuntura en la que nos encontramos por el Covid-19, las escuelas debieron trasladar la educación presencial a la virtual, cambiando su estilo y forma de enseñanza para poder adaptarse a esta nueva modalidad. La presente tesis tiene como objetivo analizar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores. Para ello, se siguió el enfoque cualitativo y nivel descriptivo, siendo el método utilizado el estudio de casos. Las fuentes consideradas para la investigación, son docentes de la sección de 4 años, siendo las informantes 5 especialistas de diversas áreas que llevan a cabo sesiones pedagógicas con el aula seleccionada. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, el cual fue aplicado a los docentes que interactúan con la sección que es motivo del presente estudio. Este, estuvo dirigido a identificar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje; así como describir las herramientas digitales que emplean las docentes en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores. El presente trabajo, demuestra que, para poder llevar a cabo la enseñanza en la modalidad virtual para niños de 4 años es necesario que los docentes realicen sesiones sincrónicas y asincrónicas, utilizando una gran variedad de estrategias pedagógicas por medio de diversas plataformas y recursos educativos virtuales con la finalidad de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo y pertinente para los alumnos.

**Palabras clave:** estrategias pedagógicas, Entornos Virtuales de Aprendizaje, recursos educativos virtuales, plataformas virtuales.

## Abstract

Due to the situation in which we find ourselves because of COVID-19, schools had to go from face-to-face to virtual education, changing their teaching way to adapt to this new modality. The present thesis aims to analyze the pedagogical strategies applied in Virtual Learning Environments of a 4-year old classroom in a private school in Miraflores district. This thesis is a qualitative and descriptive level investigation that conforms to the case study methodology. The sources considered for the research are teachers from the 4-year section, being the informants five specialists from different areas who carry out pedagogical sessions with the selected classroom. The technique used was a survey and a questionnaire. Those were applied to the teachers who interact with the 4-year section—the study aimed to identify the pedagogical strategies applied in Virtual Learning Environments and describe the digital tools that teachers use in the Virtual Learning Environments of a 4-year classroom in a private school in Miraflores district. The present work shows that to carry out teaching in the virtual modality for 4-year-old children, teachers must implement synchronous and asynchronous sessions, using various pedagogical strategies through different platforms and virtual educational resources so that the teaching-learning process is meaningful and relevant for students.

**Keywords:** pedagogical strategies, Virtual Learning Environments, virtual educational resources, virtual platforms.

## **Agradecimientos**

A mi asesora e informante por su tiempo y dedicación en la elaboración de la presente investigación.



## Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	V
<b>PARTE I: MARCO TEÓRICO</b> .....	1
<b>CAPITULO 1: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS APLICADAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE</b> .....	1
1.1 Estrategias pedagógicas.....	2
1.1.1 Definición.....	2
1.1.2 Importancia de las estrategias pedagógicas.....	3
1.1.3 Clasificación de estrategias pedagógicas.....	4
1.2 Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para niños del II ciclo de Educación Básica Regular (EBR).....	6
1.2.1 Estrategias pedagógicas basadas en el alumno como protagonista....	6
1.2.2 El juego en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).....	9
1.2.3 Las pausas activas para promover la atención.....	13
<b>CAPÍTULO 2: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE</b> .....	17
2.1 Definición de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).....	17
2.2 Características de los EVA.....	18
2.3 Importancia de los EVA en el aprendizaje.....	20
2.4 Herramientas digitales aplicables en el ciclo II de EBR.....	21
2.4.1 Definición de herramientas digitales .....	22
2.4.2 Clasificación de herramientas digitales.....	24
<b>PARTE II: INVESTIGACIÓN</b> .....	29
<b>CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	29
<b>CAPÍTULO 4: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	35
<b>CONCLUSIONES</b> .....	60
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	62
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	63
<b>ANEXOS</b> .....	71

## Introducción

Dada la coyuntura, debido al Covid-19, las escuelas se han visto obligadas a cerrar y cambiar su forma de enseñanza. Ahora la educación virtual se ha convertido en la nueva realidad de muchos niños y jóvenes para continuar con sus aprendizajes. Así como los docentes, han tenido que rediseñar el currículo para adaptarlo a esta nueva forma de enseñanza virtual y poder cubrir los objetivos propuestos en el año escolar. Como lo menciona Wood (2010), la planificación y toma de decisiones pedagógicas deben basarse en los intereses, habilidades y experiencias previas de los niños, siendo la enseñanza y el aprendizaje, procesos constructivos entre el docente y los alumnos en donde el foco se encuentra en la interacción que realizan estos con el entorno y los recursos que poseen. Ello, resalta la importancia de que el quehacer docente debe adaptarse a las necesidades del contexto en el que se encuentra para poder lograr un aprendizaje significativo.

La situación que estamos viviendo hoy en día, se relaciona y pone énfasis a la teoría del aprendizaje creada por George Siemens, el Conectivismo. Este es la integración de los principios explorados por el caos, la red y las teorías de la complejidad y auto organización, puesto que el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos que poseen elementos cambiantes, es decir, que no son estáticos; por ende el aprendizaje no está completamente bajo el control de los individuos sino que este debe adaptarse a la situación en la que se encuentran (Siemens, 2005).

Hoy, las escuelas han pasado un momento de caos e incertidumbre, lo que ha obligado a que estas reflexionen sobre su propuesta pedagógica, objetivos y actividades que en un principio estaban destinadas a la modalidad presencial, para modificarlas y trasladarlas a la virtualidad. La educación tiene el rol de utilizar las

Tecnologías de Información y Comunicación (a partir de ahora, en el presente documento se mencionará como TIC), para conectar los conocimientos previos del alumno con la nueva información. El docente debe estar preparado para poder afrontar estos cambios y adaptarse a esta nueva forma de enseñanza-aprendizaje, la cual nos da lugar a nuevas perspectivas, a contar con diferentes herramientas, estrategias pedagógicas y recursos que podremos utilizar para continuar complejizando el aprendizaje de nuestros alumnos.

El área de investigación de este trabajo corresponde a TIC y Educación, siendo esta relevante para las escuelas de hoy en día, ya que por lo mencionado anteriormente, la educación virtual y la introducción de la TIC en educación inicial es ahora una realidad para nuestro país, en donde no todos los docentes cuentan con las estrategias necesarias para llevar a cabo la educación en esta nueva modalidad.

Por ello, la presente investigación permite conocer una variedad de estrategias pedagógicas que pueden ser empleadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, tanto de manera sincrónica como asincrónica dirigida al ciclo II de EBR, siendo viable debido a que la sección que es motivo de estudio, es en la cual la tesista ha realizado el periodo de prácticas pre profesionales, habiendo contado con la oportunidad de observar los cambios que han surgido respecto a las estrategias pedagógicas de la modalidad presencial a la virtual y poder analizar el contexto; así como la institución educativa a brindado los espacios necesarios para la aplicación de los instrumentos.

Luego de revisar y analizar diversas fuentes, se ha podido identificar investigaciones tales como la tesis para obtener el título de licenciatura en Educación Inicial, titulada “Estrategias Didácticas y Logros de Aprendizaje en Niños de cinco años, Institución Educativa Inicial Victoria Barcia Boniffatti, Iquitos”, desarrollada por Madera, Padilla y Scatte (2013). En esta investigación, los autores mencionan que las estrategias utilizadas por los docentes deben lograr aprendizajes valiosos en los alumnos de inicial. Por ello, proponen diversos recursos que los docentes pueden utilizar para que la enseñanza sea más lúdica y significativa, utilizando diferentes herramientas digitales como recursos audiovisuales, impresos como imágenes y libros para las diferentes áreas del currículo.

Por otro lado, respecto al uso de las TIC y los Entornos Virtuales de Aprendizaje, se ha podido hallar a López y Ortiz (2018), en su tesis para optar el grado de Maestro en Educación. Dicho estudio titulado “Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado

en la Institución Educativa Pozo Nutrias”, se centra principalmente en proponer estrategias pedagógicas y herramientas digitales para integrar estos entornos y las TIC en la enseñanza docente para mejorar el rendimiento académico. Asimismo, describe las características principales de los entornos, la importancia y funcionalidad dentro del sistema educativo, además de proponer diversas plataformas educativas virtuales pertinentes para los alumnos.

Siguiendo la misma línea, el trabajo de grado para optar el título de Licenciatura en Educación Inicial por Zevallos (2018) titulada “Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial”, se centra en cómo implementar las TIC en educación inicial, considerando su implementación y estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes para que estas sean pertinentes. Esta, menciona que las TIC deben entenderse como un medio para el aprendizaje, es decir, integrarlas en las actividades pedagógicas y cambiar nuestras prácticas educativas para facilitar la obtención de conocimientos. Así también, describe la aplicación de las TIC en cada área curricular mencionando programas, recursos y herramientas digitales para cada una de ellas. Además, explica que al integrar las tecnologías en Educación inicial, brinda mayor oportunidad para que los niños y niñas tengan una variedad de instrumentos para obtener más información y logren además familiarizarse con esta nueva forma de trabajo.

De esta manera, los antecedentes presentados se vinculan con el tema propuesto en esta investigación; sin embargo, no responden específicamente a este. Es por ello que el presente trabajo es relevante, puesto que busca integrar las estrategias pedagógicas que emplean las docentes dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la educación inicial, ya que generalmente las estrategias que se proponen están dirigidas al nivel primaria y secundaria. A pesar de ello, los trabajos mencionados dan inicio a esta investigación, pues se recolectó información relevante que ayudó a complementar el tema presentado.

La educación virtual siempre ha sido más utilizada por jóvenes y/o adultos, en donde se comparte información, lecturas o foros de socialización para intercambiar ideas y pensamientos. Sin embargo, ahora la educación virtual ha cambiado totalmente, convirtiendo estos espacios en lugares más interactivos y lúdicos que pueden ser utilizados por los más pequeños. Como lo menciona Melo-Solarte y Díaz (2018), es importante que este se convierta en un entorno amigable, seguro y cálido, sobre todo si es dirigido a niños y niñas de inicial, para que este nuevo espacio

responda a las necesidades emocionales de los alumnos y que su aprendizaje sea significativo.

Debido a la necesidad de implementar estas nuevas estrategias en la virtualidad, se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo se aplican las estrategias pedagógicas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores? Para poder responder a la interrogación planteada, se propone como objetivo principal analizar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores. Siendo los objetivos específicos identificar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje y describir las herramientas digitales que emplean las docentes en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores. Para ello, se siguió el enfoque cualitativo y el nivel de la investigación fue de carácter descriptivo, utilizando el método estudio de casos para la realización del trabajo.

La presente tesis está dividida en dos partes, marco teórico e investigación. En cuanto al marco teórico, este se distribuye en dos capítulos; el primero se titula Estrategias pedagógicas aplicadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, en el cual se presenta la definición, importancia y clasificación, así como diversas estrategias que pueden ser empleadas en estos entornos para niños del II ciclo de EBR. Mientras que el capítulo II titulado Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), se centra en la definición, importancia y características de estos entornos, así como las herramientas digitales aplicables en el ciclo II de EBR.

Por otro lado, la segunda parte está conformada por dos capítulos. El primero se titula Diseño metodológico, el cual describe la metodología utilizada para la realización del presente trabajo; y el segundo capítulo se centra en el análisis e interpretación de los resultados, el cuál incluye la información recogida por medio de los instrumentos utilizados. Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, la bibliografía empleada en la investigación y anexos.

Respecto a las limitaciones de la investigación, debido a que los cuestionarios se aplicaron de manera virtual, para obtener las respuestas, algunas docentes tomaron mayor tiempo de lo esperado, debido a las diversas actividades laborales de la institución educativa. Sin embargo, esta dificultad logró ser resuelta en tanto se hicieron llegar los recordatorios para que puedan responder la encuesta enviada.



## **PARTE I**

### **MARCO TEÓRICO**

Nos encontramos frente a un nuevo paradigma de la Educación Inicial, el cómo trasladar todos aquellos aspectos que se trabajan en la escuela de manera presencial a una educación virtual. Entre estos aspectos, se encuentran las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes para mejorar y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, las cuales deberán modificarse y adaptarse para que puedan ser aplicadas en los entornos virtuales. Es por ello que se formula la siguiente pregunta con la finalidad de responder a las nuevas necesidades de la sociedad de hoy: ¿Cómo se aplican las estrategias pedagógicas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores?

#### **CAPÍTULO 1: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS APLICADAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

Las estrategias pedagógicas juegan un rol fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es a través de estas que los docentes y estudiantes lograrán el objetivo propuesto. Especialmente en Educación Inicial, es importante que las estrategias utilizadas sean pertinentes de acuerdo a la edad de los niños y al ritmo de aprendizaje para continuar retando sus conocimientos y que este sea significativo. Debido a las TIC y la introducción de estas al sistema educativo, surge la necesidad de repensar estas estrategias para trasladarlas a los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

## 1.1 Estrategias pedagógicas

Como lo menciona Gamboa, García y Beltrán (2013), las estrategias pedagógicas son acciones realizadas por los educadores para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas permiten que la transferencia de conocimientos sea exitosa, evitando que la enseñanza se vuelva monótona y repetitiva. La educación requiere de cambios a nivel pedagógico, pues la enseñanza ya no se rige netamente en transmitir conocimientos, colocando al estudiante en una posición pasiva, sino que enseña al educando a poner a prueba lo aprendido, es decir, aprender a aprender.

**1.1.1 Definición.** Es importante recalcar que las estrategias pedagógicas se relacionan directamente con las estrategias didácticas, ya que las primeras van a dar paso a las segundas. Esto quiere decir que, las estrategias pedagógicas van a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando técnicas didácticas para que la labor docente sea dinámica y creativa (Gamboa et al., 2013).

Según Lucumi y Gonzales (2015), las estrategias pedagógicas son “acciones realizadas por el maestro con el fin de posibilitar la formación y el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento adelantadas por los estudiantes” (p.113); en otras palabras, el docente es un guía y mediador entre la información y el alumno, en dónde a través de acciones y herramientas, cautiva al aprendiz, motivando a que este siga investigando y ampliando sus conocimientos. Para que este aprendizaje sea valioso, estas deben ser flexibles y contextualizadas, siendo pertinentes dentro de la sociedad, institución educativa y grupo con el cual se trabajará.

Es por ello, que las estrategias pedagógicas que se aplican en el aula, deben ser implementadas dependiendo de los intereses, habilidades y formas de aprendizaje de cada uno de los alumnos. Como lo mencionan De los Ángeles y De la Hoz (2008), el docente, a través de las estrategias pedagógicas que utilice, debe impulsar a los estudiantes a investigar, explorar, observar, reflexionar y usar toda su creatividad para que sean partícipes de su propio aprendizaje. Ello, pone énfasis en que estas estrategias deben enseñar a pensar al alumno, pues no buscan solo transmitir conocimientos y que este reciba la información, sino que logre realizar conexiones con la información nueva y la vincule con experiencias previas para poder resolver problemas reales (M. Gutiérrez, 2018).

Hoy en día, se reconoce que todos los alumnos tienen diferentes estilos de aprendizaje, habilidades e intereses, lo que exige a los docentes implementar nuevos estilos de enseñanza para poder presentar los contenidos utilizando una gran variedad de herramientas, permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelva dinámico y creativo, haciendo de las estrategias pedagógicas indispensables para que la labor del docente sea efectiva.

**1.1.2 Importancia de las estrategias pedagógicas.** Las estrategias pedagógicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje juegan un rol importante, ya que estas se encargan de que el aprendizaje de los alumnos sea significativo y trascendente en sus vidas. Como lo menciona Aglen (2016), la transferencia de conocimientos implica poder relacionar el aprendizaje ganado en una situación determinada y aplicarla en un nuevo contexto para resolver alguna problemática. Para que esto sea posible, es fundamental que las estrategias pedagógicas logren hacer que el alumno vincule ambas informaciones para que el conocimiento establecido pueda ser evocado en diversas situaciones en la que el aprendiz se encuentre inmerso. Asimismo, este autor se refiere a las estrategias, como una herramienta crucial al momento de introducir nuevos temas, las cuales deben invitar al educando a convertirse en un participante activo dentro de su aprendizaje.

Según Londoño y Calvache (2010), aseguran que el aprendizaje es “un proceso dinamizado y facilitado con estrategias de enseñanza variadas y motivadoras, para que así se genere la consolidación de ese aprendizaje, consolidación validada cuando el estudiante encuentra nuevos usos y aplicaciones de los conocimientos adquiridos” (p.16). Ello, evidencia la importancia de la labor docente en el proceso de aprendizaje de los alumnos, en donde las estrategias que utilice el profesor deben ser dinámicas e interactivas, ya que estas definirán si los contenidos serán valiosos, o por el contrario, estos serán memorizados y archivados, sin saber el para qué y por qué de la información brindada.

Del mismo modo, Madera et al. (2013), mencionan que las estrategias logran activar los procesos cognitivos del aprendiz para afrontar nuevos retos y establecer relaciones entre sus conocimientos, mejorando la atención, memoria y concentración, así como empiezan a realizar comparaciones, reflexiones y reacomodaciones de las estructuras mentales y así poder re-crearlas y modificarlas con la finalidad de ampliar sus conocimientos. Asimismo, estas tienen en cuenta al estudiante como el centro del

aprendizaje, quien desarrolla sus capacidades de forma autónoma, lo que le permite aprender a aprender y tener el control de sus conocimientos (Gamboa et al., 2013).

Siguiendo esta línea, Vásquez (2010), afirma que cuando las estrategias pedagógicas son significativas para el alumno, aseguran la calidad de la educación, así como permite la formación integral de este, tanto a nivel profesional como personal y social. Asimismo, menciona la importancia de que el docente utilice nuevas herramientas, técnicas y estrategias didácticas, no solo para transmitir la información, sino como un medio para acercarse al estudiante a través de su estilo y forma de aprender, logrando que la enseñanza sea valiosa y brinde diversas posibilidades de aprendizaje y crecimiento personal.

Recogiendo lo más importante, el docente debe estar preparado para modificar y crear nuevas estrategias que se adapten y sean flexibles al contexto en el que se encuentra inmerso. Ello, generará en el alumno motivación e interés por seguir construyendo nuevos conocimientos, siendo el aprendizaje significativo y trascendente para su vida.

**1.1.3 Clasificación de estrategias pedagógicas.** La enseñanza es una construcción conjunta entre el docente y el alumno, ya que se va formando mediante la interacción continua entre ambos. Ello, hace la labor docente única e irreplicable, pues esta va a depender del estilo de aprendizaje, intereses y gustos del grupo de alumnos con el que se relaciona, por lo tanto, no existe un estilo de enseñanza específico ni estrategias pedagógicas iguales. A continuación, se presenta la clasificación de estas estrategias según diversos autores.

En primer lugar, Barriga (como se citó en De los Ángeles y De la Hoz, 2008) menciona que existen tres formas de clasificar las estrategias pedagógicas: pre-instruccionales, co-instruccionales y pos-instruccionales. Las primeras, tienen el objetivo de activar el conocimiento previo del alumno para que este pueda situarse en un contexto específico de acuerdo a sus experiencias y partir de ello para generar nuevo conocimiento. Luego, se encuentran las co-instruccionales, siendo su función apoyar al estudiante durante el aprendizaje y adquisición de la nueva información, las cuales tienen que ser pertinentes y adecuadas al tema propuesto para poder lograr el objetivo. Y en último lugar, están las pos-instruccionales, como su nombre lo dice, son las estrategias que se utilizan al final de la sesión, las cuales permiten que el alumno

interiorice la información y recapitule lo aprendido, brindando un espacio de diálogo en donde puedan comentar y reflexionar en base a lo enseñado.

Por otro lado, M. Gutiérrez (2018), basado en diversos autores quienes analizan las estrategias pedagógicas, propone cuatro grupos principales en los cuales se dividen: cognoscitivas, enseñanza, didáctica y aprendizaje. El primer grupo, refiere a las estrategias realizadas por los alumnos, es decir, es la capacidad que estos poseen para relacionar sus experiencias previas con la nueva información y así dar solución a un problema. Esta se relaciona con las estrategias pre-instruccionales, en donde el docente debe intervenir al inicio de la sesión para lograr la conexión del conocimiento. El segundo y tercer grupo, se basan en la enseñanza y las estrategias didácticas que utiliza el docente para lograr la interacción entre el alumno y la información, a través de actividades y herramientas para guiar, motivar y orientar al educando; relacionándose así con las estrategias co-instruccionales mencionadas anteriormente.

Finalmente, el cuarto grupo se centra en el aprendizaje en sí, en donde el alumno debe ser capaz de interiorizar lo aprendido para luego poder aplicarlo en un contexto real y que este sea significativo; lo cual correspondería a lo que denominamos anteriormente como estrategias pos-instruccionales, en donde se busca la reflexión y análisis del conocimiento para que este sea permanente y logre situarse en la memoria de largo plazo.

Como podemos evidenciar, las estrategias pedagógicas pueden ser clasificadas de acuerdo a diversos criterios, sin embargo, se puede observar que estas toman en cuenta los tres momentos principales de las sesiones de aprendizaje: inicio, desarrollo y cierre. Además, podemos afirmar que estas no son estáticas ni existe un listado que podemos aplicar en el aula sin modificaciones, pues estas deben permitir nuevas formas de socialización, ya que son construcciones entre la interacción del docente con el estudiante, el medio en donde se desenvuelve, sus características, la sociedad en la que vive y el contexto en el que se encuentra (Chávez, Ramos y Velázquez, 2017).

## **1.2 Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para niños del II ciclo de Educación Básica Regular (EBR)**

Las estrategias pedagógicas, vienen acompañando a los docentes hace muchos años para lograr el aprendizaje de los alumnos. Como lo menciona Martínez (2011), para que este sea significativo, el docente cumple el rol fundamental de lograrlo a través de las estrategias pedagógicas que realice, así como los materiales y actividades que proponga. Para que estas estrategias sean pertinentes y realmente faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (del cual detallaré en el capítulo II), el docente debe conocer la situación en la que se encuentran los alumnos para proponer nuevas ideas y formas de enseñanza por medio de la comunicación e interacción continua con los educandos, siendo estos elementos esenciales para poder construir las redes de conocimiento (Lucumi y Gonzales, 2015).

Melo-Solarte y Díaz (2018), indican su preocupación respecto a los Entornos Virtuales de Aprendizaje (a partir de ahora, en el presente trabajo se mencionarán como EVA), los cuales si bien proponen nuevas ideas y posibilidades para aprender, estos suelen ser mecánicos y fríos, en donde la intervención humana es casi inexistente. Estos autores, proponen que los EVA, deben convertirse en espacios acogedores e innovadores, permitiendo la socialización continua entre el alumno y el maestro, evitando crear espacios en donde los educandos solo tengan la posibilidad de recoger información, sino que además este entorno fomente la reflexión e interacción con el docente y otros compañeros.

### ***1.2.1 Estrategias pedagógicas basadas en el alumno como protagonista.***

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje deben ser constructivistas, permitiendo que los alumnos puedan ser partícipes de su propio aprendizaje y el desarrollo de sus conocimientos e intereses, involucrándose emocionalmente con el tema presentado y que este sea relevante para el estudiante (Hampels & Pleines, 2013). Así, Melo-Solarte y Díaz (2018), reconocen que los seres humanos nos caracterizamos por tener la capacidad de emocionarnos, lo que nos ayuda a relacionarnos con el mundo y construir nuestros conocimientos a partir de lazos afectivos que nos impactan de una u otra forma. Ello, hace que nuestros aprendizajes sean significativos, pues la capacidad de aprender está influenciada por las emociones.

Para lograrlo, es importante que el docente genere un espacio en donde los alumnos puedan expresarse y dialogar; siendo los entornos virtuales, el medio por el que cual se pueden propiciar estos espacios para que los niños puedan intercambiar sus ideas a través de diversos lenguajes, por ejemplo un dibujo, una imagen o un video. Estos, se pueden dar tanto de forma sincrónica o asincrónica, lo que les permite a los alumnos la posibilidad de escoger algún trabajo o actividad realizada que haya sido de su agrado y compartirla con los demás, tanto en una plataforma educativa como en una sesión virtual sincrónica. Estos espacios, no sólo fomentarán la comunicación, sino además los estudiantes podrán recibir comentarios de los demás compañeros, obteniendo diferentes puntos de vista, aumentando su conocimiento e información previa, así como desarrollan la confianza, autoestima y seguridad para desenvolverse en esta nueva modalidad.

Si el encuentro se da en tiempo real, este espacio debe brindarse tanto al inicio como al final de la sesión. El primero, ayuda a generar un espacio de confianza y seguridad en donde los alumnos y el docente puedan establecer una conversación, convirtiendo este espacio en un lugar más cálido y acogedor. Además, se da inicio a la motivación para presentar la actividad o sesión programada. Como lo menciona M. Gutiérrez (2018), el primer punto para lograr una comunicación asertiva y que el estudiante logre desenvolverse de manera autónoma dentro de este nuevo espacio, es motivarlo para que se sienta atraído por el tema. Este espacio inicial, activa las experiencias previas, lo que permite que logren conectar la información previa con la actual, adquiriendo información valiosa (Fátima y Reinoso, 2015). Mientras que, el espacio brindado al final de la sesión, es para recordar e interiorizar los aprendizajes presentados, en donde los alumnos puedan reflexionar sobre lo aprendido, así como expresar sus ideas respecto a este.

Luego de lograr que estos espacios sean cálidos y seguros para que los niños se desenvuelvan de manera asertiva y se sientan seguros para participar, la siguiente estrategia que el docente debe considerar, tiene que ir enfocada a generar la autonomía de los alumnos. Como lo menciona Piaget (como se citó en Porras, 2010), la autonomía es intelectual, social, afectiva y moral, la cual permitirá que la persona logre desenvolverse dentro de una sociedad. Lograr el aprendizaje autónomo en los estudiantes, ayudará a que estos sean autores de su propio desarrollo, teniendo la posibilidad de elegir las herramientas y actuar frente a diversas situaciones que consideren pertinentes para aprender.

Una estrategia pedagógica que ayuda a que los alumnos sean autónomos, es asignarles deberes o responsabilidades, ello no hace referencia a tareas o actividades que deban hacer en casa respecto a lo cognitivo, sino, estas son acciones que eligen los niños para ayudar en el aula, como repartir los materiales, ayudar a limpiar las mesas, ordenar las loncheras, entre otros. Estas responsabilidades, también pueden ser implementadas en los hogares, respondiendo a la educación en la modalidad virtual. Para ello, el docente brinda las pautas necesarias para realizar esta actividad, la cual se da transversalmente a lo largo de todo el año, lo que les permite a los niños tener la oportunidad de elegir diversos deberes en casa y ponerlos en práctica. Estas, pueden compartirse a través de las plataformas que se utilicen para llevar a cabo la educación virtual por medio de fotos o videos, en donde los demás compañeros puedan observar lo que realiza cada uno en casa y con ello generar un espacio de diálogo y aprendizaje.

También, durante la rutina de inicio, en la cual se encuentra el momento del “Calendario”, uno de los alumnos puede ser el encargado de mencionar qué día es y puede realizar algún dibujo para poder visualizar de manera clara el día de la semana, lo que nos permite reforzar la noción del tiempo. Para esta actividad, se puede elegir un encargado por semana o también se puede intercambiar cada día para que puedan participar más estudiantes. Para ello, mediante una diapositiva en donde se observan los días de la semana, se coloca la foto del niño en el día asignado como una estrategia de motivación y para que los demás compañeros puedan visualizar cuándo le toca a cada uno y aprender a respetar los turnos.

Además, para continuar afianzando la autonomía de los alumnos en los EVA, estos deben aprender a utilizar la herramienta de trabajo, en este caso la computadora o el dispositivo electrónico que sea utilizado para llevar a cabo la educación virtual. Para ello, las actividades que proponga el docente deben fomentar la exploración del dispositivo, como por ejemplo, juegos online o aplicaciones que puedan descargarse y que le permitan al alumno manipular la pantalla y el ratón, siendo estos elementos básicos para utilizar los aparatos electrónicos.

Finalmente, para que los EVA sean ambientes cálidos y seguros para los niños y que fomenten la autonomía, las estrategias que utilice el docente deben ser creativas y lúdicas en donde el estudiante pueda manipular, modificar y crear (Bellina, 2016). Como lo menciona Delgado y Solano (2009), es importante el trabajo con materiales multimedia que sean interactivos, en donde el alumno pueda realizar sus actividades



sin necesidad de un adulto. Para ello, estos autores proponen los tutoriales realizados por el docente como una estrategia pertinente que les permita a los alumnos guiarse de este para realizar sus tareas.

Además, las actividades dirigidas por el docente, aparte de los juegos o páginas web que se propongan, deben ser fáciles de realizar, brindando la posibilidad a los niños para manipular los elementos utilizando su pensamiento creativo, crítico y reflexivo que los ayuden a resolver la tarea. Para ello, las diapositivas o presentaciones animadas que posibilitan interactuar con los elementos, sería una estrategia apropiada para desarrollar todo lo mencionado anteriormente, y sobretodo considerar al alumno como protagonista de su propio aprendizaje.

**1.2.2 El juego en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).** El juego es la forma innata que tienen los niños para explorar, investigar y conocer el mundo que les rodea, este constituye una parte fundamental del crecimiento y desarrollo de la persona. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2006), en la Convención sobre los Derechos del Ni o, en el Artículo 31, menciona que “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (p. 23). Con ello, podemos afirmar que todos los ni os tienen el derecho al juego y recreación, siendo este un medio para lograr un aprendizaje valioso.

Siguiendo la misma línea, L. García (2016), considera que el juego es un estímulo fundamental para aprender, ya que la motivación intrínseca que esta brinda impulsará al educando a continuar investigando y aprendiendo. Además, este autor menciona que los EVA, nos brindan una variedad de oportunidades de juego que ayudarán a los alumnos a lograr diferentes habilidades y competencias de acuerdo a su edad, estilo y ritmo de aprendizaje.

Así, Jover y Payá (2013), comentan sobre cómo el juego hace significativo todos nuestros aprendizajes y experiencias de vida, pues ayudan a formar nuestra identidad individual y colectiva. Ello, se evidencia cuando uno piensa en su infancia, pues automáticamente se relaciona la felicidad con las experiencias de juego que vivimos, en dónde, cuándo y con quiénes lo disfrutamos. Dentro del entorno en el que uno se encuentra, surgen juegos que forman parte de la identidad colectiva. Estos, son dinámicas conocidas por la mayoría de los habitantes y que muchas veces

constituyen la cultura. Uno como docente, debe conocer dichos juegos y costumbres para utilizarlos como estrategias fundamentales dentro del aula, por ello, a continuación se presentan algunos juegos colectivos que pueden ser utilizados en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

El primer juego que puede ser realizado en la virtualidad es: “Simón dice”, el cual consiste en imitar las acciones que realiza “Simón”, es decir, la persona que guiará las acciones. A través de este juego, se pueden desarrollar una gran variedad de objetivos, así como puede ser modificado y adaptado al entorno y al tema que se propone. Además, este juego ayuda a que el niño logre adquirir las nociones espaciales, mejore la concentración y atención, así como la memoria, expresión oral, seguimiento de instrucciones, entre otros; a la vez que propicia la honestidad, cooperación, respeto, tolerancia y manejo de emociones, siendo una actividad que facilita la evaluación de diferentes aspectos en el estudiante (Escalante y Lizcano, 2018).

Dentro de la modalidad virtual, este juego puede realizarse tanto de manera sincrónica como asincrónica. En caso de la primera, se juega a través de la herramienta que se utilice para hacer viable la conexión de todos los estudiantes y educador al mismo tiempo. Mientras que en el caso de la segunda, el docente puede realizar un video interactivo en donde se encuentren las indicaciones del juego, así como la dinámica en sí, para que los niños tengan la oportunidad de jugarlo al mismo tiempo que observan el video.

El segundo juego viable para los entornos virtuales y que promueve el movimiento y pensamiento creativo es: “La búsqueda del tesoro”. Esta, impulsa a los alumnos a utilizar la memoria y todos sus sentidos para lograr el objetivo. Además, va a permitir que estos desarrollen la percepción del entorno en el que se encuentran y logren interactuar con el mundo, poniendo en práctica la competencia: “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización”, del Programa Curricular de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2016b). Así también, se promueve la expresión oral, las nociones espaciales y el poder “describir, comunicar y representar las posiciones de los objetos y de las personas, así como sus desplazamientos; y manejar un lenguaje que les posibilite comunicar posiciones, indicar movimientos, e identificar y describir objetos” (Ministerio de Educación, 2016a, p.4).

Los niños disfrutan al jugar la búsqueda del tesoro, ya que les brinda la posibilidad de moverse por casa y encontrar los objetos mencionados por el docente, así como observar los elementos que sus demás compañeros encuentran. Se puede trabajar con colores, formas geométricas, números, letras, entre otros, en donde el educador da la instrucción, y a continuación brinda un tiempo determinado para que el alumno utilice la memoria para recordar el lugar de la casa en donde se encuentra el objeto. Además, este requiere de agilidad y velocidad para poder encontrarlo y enseñarlo a través de la pantalla en donde se encuentran sus demás compañeros y el docente. En caso se realice de manera asincrónica, el docente puede realizar un video para dar las instrucciones de juego y promover la autonomía del alumno, ya que este solo debe prestar mucha atención para escuchar al docente y los objetos que necesitará.

El tercer juego que se propone es: “Las adivinanzas”. Estas, además de estimular el área del lenguaje y a la expresión oral, promueven el pensamiento creativo. Además, es una forma divertida en la que los niños pueden aprender diferentes temas como los animales, las formas geométricas, los colores, las frutas y verduras, entre otros. Las adivinanzas, como lo menciona Cruz (2018), ayudan a desarrollar las habilidades cognitivas y de fonética del alumno, así como utilizar la memoria para recordar sus aprendizajes previos y así encontrar la respuesta.

En este juego, el docente puede realizar una presentación interactiva, en donde existan animaciones y dibujos que les permita a los niños hacerlo de manera autónoma sin necesidad de un adulto. Además, el docente puede utilizar diferentes herramientas como la grabación de voz para decir la adivinanza y que el alumno pueda escucharlo para luego seleccionar la respuesta correcta. Por otro lado, sea el juego de manera sincrónica o asincrónica, el docente puede utilizar otras herramientas para que sea más dinámico e interactivo. Para ello, existen diversas aplicaciones que brindan la posibilidad de colocar imágenes, fondos, diseños y filtros a los videos, los cuales pueden ser utilizados por el docente al momento de realizar la actividad. Ello, le da la posibilidad de presentar, desde diversas formas el mismo juego y así evitar que esta se vuelva repetitiva y monótona para los alumnos.

El cuarto juego es: “Bingo”, el cual puede utilizarse de manera convencional, es decir, utilizando los números, pero adaptándolo a la edad en la que se presentará; o por otro lado, puede recrearse para jugarlo con dibujos o imágenes que sean pertinentes y vayan acorde al tema y objetivos presentados. Para ello, el docente debe

crear diversas plantillas de acuerdo al tema que se desea trabajar, por ejemplo, animales, partes del cuerpo, lugares de la casa, colores, profesiones, letras, entre otros. Estas plantillas, pueden ser utilizadas por los alumnos, así como por sus familiares promoviendo los juegos en familia y la interacción con otros. En el caso que este juego sea realizado en tiempo real, el docente será el encargado de realizar la actividad, y en el caso sea asincrónicamente, el adulto o acompañante del niño será el que indicará las instrucciones.

Este juego ayuda a desarrollar la atención y memoria en los estudiantes, así como ayuda a afianzar el vocabulario del tema presentado en caso sean imágenes, o los números en caso se trabaje de forma convencional. Así, Cruz y Hernández (2016), mencionan que estos juegos pueden adaptarse a cada situación, así como a las diferentes áreas del currículo y niveles, siendo pertinentes a las necesidades, ritmos e intereses de los alumnos para lograr un aprendizaje significativo, a la vez que aprenden a través del juego.

Finalmente, otra actividad que le permite al niño utilizar todos sus sentidos, es hacer actividades de cocina. Como lo menciona Prádanos (2015), el alumno aprenderá a seguir instrucciones, además de manipular y observar los cambios que surgen al unir dos o más elementos, lo que ayuda a la parte sensorial y la creatividad. Asimismo, esta actividad promueve que los estudiantes sean más autónomos y logren resolver actividades habituales y sencillas, aumentando la autoconfianza para cubrir sus necesidades. Además, se trabajan los hábitos de respeto y trabajo en equipo, así como el ser cuidadoso, paciente y la importancia de la higiene y la limpieza.

Las actividades de cocina pueden ser implementadas en las diferentes áreas del currículo, ya que esta permite que se adquieran diversas nociones y objetivos de acuerdo a lo que proponga cada docente. Cabe mencionar que, de acuerdo a la edad de los niños, se debe seleccionar los elementos que se utilizarán en la cocina, así como esta debe ir relacionado al tema, para que esta actividad sea una estrategia que facilite la interiorización del contenido presentado. Por ejemplo, se puede llevar a cabo como un actividad para el área de matemática, a través del conteo de alimentos, cantidades y medidas; o para el área de comunicación, fomentando la expresión oral. Así también para desarrollar la motricidad fina al manipular los utensilios de cocina, y con todas las áreas del currículo, en donde la creatividad se encuentra de manera transversal (Prádanos, 2015).

El docente cumple un rol fundamental en esta nueva forma de enseñanza a través de la virtualidad, ya que debe utilizar todos sus conocimientos y su creatividad para adaptar los juegos y actividades con la finalidad de que puedan ser realizados en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, tanto de manera sincrónica como asincrónica dando mayor posibilidad al alumno de continuar con su aprendizaje. Además, es importante tomar en cuenta las características del grupo, el entorno y la situación en la que se encuentra cada alumno, así como las reglas y normas de la institución educativa, siguiendo la metodología y los objetivos para proponer estrategias pedagógicas que potencien el aprendizaje y que sean realmente significativas y pertinentes.

**1.2.3 Las pausas activas para promover la atención.** La tecnología, ha generado que los niños y adolescentes cambien el juego y movimiento corporal por actividades más sedentarias debido a los dispositivos electrónicos que poseen, ya que estos les permiten estar en posiciones estáticas y que no requieren de esfuerzo físico. Ello, puede llegar a producir ciertas enfermedades, aumentando los factores de riesgo y atentando a su salud. Se ha demostrado que la actividad física impacta directamente en la salud de una persona, teniendo una variedad de beneficios tanto a nivel físico como cognitivo y emocional, ya que varios estudios mencionan que los estudiantes demuestran mejoras en la atención y en el desempeño de tareas luego de una actividad física (Popeska, Mitkovska, Chin, Edginton, Mok & Gontarev, 2018).

Por ello, como una estrategia pedagógica fundamental que los docentes deben implementar en los entornos virtuales, son las pausas activas. Según Rejas y Milian (2015), en el documento “Promoción de la actividad física para la salud”, refiere a estas como “gimnasia laboral”, la cual consta de pequeñas actividades que duran de 3-5 minutos promedio, con el objetivo de que las personas, en este caso alumnos y docentes, tengan un descanso mental, lo que ayuda a recuperar las energías para continuar con la actividad propuesta, además de reducir las molestias musculares y el cansancio. Asimismo, gracias a las pausas activas, los alumnos podrán mejorar su rendimiento académico, ya que como lo menciona Castro y Osorio (2017), estas ayudan a aumentar la atención, lo cual permite que estén más motivados e interesados en la actividad a realizar.

Las pausas activas tienen la posibilidad de ser modificadas y adaptadas a la sesión de clase, el tema que se está trabajando y las características del grupo. Estas

pueden implementarse como actividades físicas dentro de las lecciones, es decir, la actividad que propone el docente requiere del movimiento del cuerpo, o pueden ser pequeñas pausas para pasar de un contenido a otro. Estas, pueden estar relacionadas totalmente con el contenido que se presenta o pueden ser actividades aisladas del tema, las cuales tienen la función de lograr la relajación por medio del movimiento o respiración para despejar la mente y luego volver a enfocarse en lo propuesto (Watson, Timperio, Brown, Best & Hesketh, 2017).

Jiménez y Monroy (2015), dividen estas estrategias en tres categorías principales: relajación, movimiento articular y elongación. En la primera, las estrategias se centran en la respiración, yoga y meditación, hacer ejercicios que calmen tanto al alumno como al docente, utilizando diferentes estrategias para controlar la respiración y llegar a un estado de paz. Por ejemplo, para realizar actividades con niños del ciclo II de EBR, se puede utilizar la estrategia de “La vela”. Para ello, el alumno necesita una flor y una vela sin prender, pues el objetivo es que los niños puedan inhalar oliendo la flor y exhalar soplando la vela. Estos objetos pueden ser útiles al comienzo, pero luego no serán necesarios, ya que se puede simular que uno los tiene para realizar el ejercicio. Así como este ejercicio, existen diferentes actividades de respiración que pueden ser utilizados por los docentes para fomentar en ellos esta práctica y sea además un canalizador de emociones para el estrés y la ansiedad.

La segunda categoría, está centrada en el movimiento del cuerpo, como son los saltos, correr en el lugar, polichinelas, aplausos, equilibrio, entre otros. En esta categoría se puede jugar “Simón dice”, ya que este requiere de realizar el movimiento que propone el mediador. Además, estos movimientos no necesariamente tienen que ser separados del contenido que se está exponiendo, sino que pueden ser implementados también como parte de la enseñanza. Estos movimientos se pueden trabajar, por ejemplo, en el área de matemática, en donde los alumnos deben saltar de acuerdo al número que ven; o también los aplausos, pueden ser utilizados para contar la cantidad de palabras en una oración corta y sencilla para la edad.

Finalmente, la tercera categoría hace énfasis en el estiramiento y flexibilidad, en donde los ejercicios irán destinados a estirar diferentes partes del cuerpo, como los brazos, la espalda, las piernas y el cuello. Estos pueden realizarse sentados en una silla o si la persona lo desea puede ponerse de pie. Así como todas las pausas activas mencionadas, estas pueden realizarse a modo de juego dentro de la sesión.

Por ejemplo, los alumnos deben levantar ambos brazos hacia la derecha si las palabras que menciona el docente riman, y hacia la izquierda si estas no riman; o por el contrario, pueden ser simples estiramientos para relajar a los alumnos luego de una actividad que requiere de mucha atención.

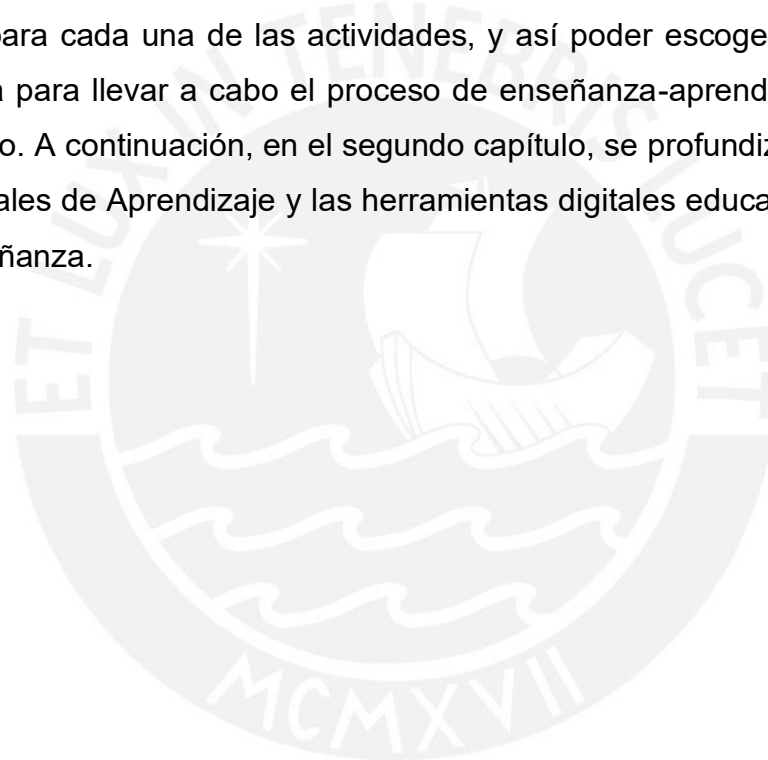
Todas las estrategias que proponga el docente para realizar las pausas activas, deben ser movimientos sencillos y que no requieran de mucho espacio para que todos los alumnos puedan hacerlo independientemente del lugar en el que se encuentren, así como los materiales que necesiten puedan ser adquiridos en todos los hogares. Asimismo, se pueden utilizar videos y/o canciones de baile y movimiento para niños que pueden estar relacionados con el tema a enseñar; este puede estar ya diseñado para que los alumnos realicen movimientos específicos o el docente puede utilizarlo como un medio para proponer diversos movimientos. Por ejemplo, el docente puede proponer el juego de “Estatuas”, el cual consiste en que los alumnos deben moverse al ritmo de la música, y cuando esta para de sonar, deben quedarse inmóviles. Con ello, se puede trabajar el equilibrio, ritmo y coordinación en los niños, además de ser una actividad que disfrutan y libera la tensión.

Estos ejercicios ayudan a reducir la tensión muscular cuando el estudiante y docente han estado sentados por un periodo de tiempo prolongado. Asimismo, en un estudio realizado por Janssen, Chinapaw, Rauh, Toussaint, Mechelen & Verhagen (2014), afirman que la atención selectiva, una de las funciones cognitivas más importantes, mejoró considerablemente en los estudiantes después de realizar un ejercicio de descanso dentro del aula. Estas intervenciones, son una estrategia práctica, eficaz y sin costo que ayuda a mejorar los resultados académicos de los alumnos, mejorando la motivación y atención durante las lecciones (Watson et al., 2017). Ello, se demuestra en un estudio realizado por Carlson, Engelberg, Cain, Conway, Mignano, Bonilla, Geremia & Sallis (2015), en donde los docentes que emplearon las pausas activas dentro de sus sesiones de clase informaron menos estudiantes que carecían de esfuerzo o motivación. Además, estas permiten mejorar la oxigenación del cerebro, así como la circulación y respiración, relajando los músculos y aumentando el nivel de energía de los estudiantes y el docente (Jiménez y Monroy, 2015).

En definitiva, cada una de las estrategias pedagógicas que proponga el docente para llevarlas a cabo dentro de los EVA, deben ser flexibles y adaptarse a cada contexto. Estas, como se ha evidenciado a lo largo de todo el capítulo, se van creando

y proponiendo a medida que el educador conozca a sus alumnos, sus intereses y gustos, así como la forma de aprendizaje de cada uno para partir de ello y realizar estrategias pertinentes que apoyen al aprendizaje y este sea de utilidad para los aprendices.

Es importante mencionar que las estrategias pedagógicas propuestas están dirigidas a los Entornos Virtuales de Aprendizaje, las cuales pueden llevarse a cabo si estas se dan de manera sincrónica o asincrónica. Para ello, el docente deberá conocer diversas herramientas digitales que le permitan llevar a cabo estas actividades, incluyendo las TIC como parte del contenido curricular y la pedagogía, y no como un elemento aparte. Ello, ayudará a que el docente tenga claro los objetivos que propone para cada una de las actividades, y así poder escoger la herramienta más apropiada para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y que este sea significativo. A continuación, en el segundo capítulo, se profundiza acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje y las herramientas digitales educativas para llevar a cabo la enseñanza.





## **CAPÍTULO 2: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

La educación a distancia, se ha dado desde hace más de cien años, en donde a finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX, se inició la educación por correspondencia, en donde los alumnos estudiaban a través del correo (Garrison & Cleveland-Innes, 2010). Esta fue evolucionando junto con el ser humano, cambiando y adaptándose a las necesidades de cada sociedad, hasta llegar a una educación por medio de las computadoras y el internet. En la última década, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han abarcado casi todas las áreas del ser humano, convirtiéndose en una herramienta fundamental para poder desenvolverse en el mundo de hoy.

### **2.1 Definición de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)**

Debido a las necesidades del mundo globalizado en el que vivimos, donde la tecnología forma parte de nuestro quehacer diario, se crean los Entornos Virtuales de Aprendizaje, los cuales se han incorporado dentro del sistema educativo debido a la demanda de la sociedad actual, la velocidad de la información y los cambios constantes que obligan al sistema a renovarse y actualizarse. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), o también llamadas EVEA (Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje), así como sus siglas en inglés VLE (Virtual Learning Environment), son un “espacio contextual donde además de usar herramientas infovirtuales, se integren medularmente experiencias que apoyen la relación entre sujetos de manera amplia y diversa en actividades de mejoramiento recíproco, todo esto atendiendo a la dimensión pedagógica de carácter educativo” (Suárez, 2002, p.105).

Es importante mencionar que los EVA, son parte de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), refiriéndonos a estos ambientes como el espacio que dispone las

condiciones necesarias para que el individuo pueda acceder al entorno virtual, en este caso creado por el docente, para continuar con el aprendizaje. Como lo menciona Martínez, Ruíz y Galindo (2015), en el “VI Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia”, los Entornos Virtuales de Aprendizaje utilizan las TIC para generar dichos ambientes, en donde se construye un espacio a partir de la interacción de los recursos, materiales y herramientas con los educandos y el docente, quienes se comunican de manera sincrónica y asincrónica. Así también, estos autores señalan que los EVA utilizan las herramientas digitales para potenciar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje como un medio para conectar al educando con la información.

Siguiendo la misma línea, C. Gutiérrez (2018), se refiere a los EVA, como una herramienta didáctica que se implementa en el aula con la finalidad de estimular el aprendizaje del alumno, además de ser un espacio que se encuentra en internet, el cual brinda diferentes recursos educativos que permiten la interactividad de los alumnos a través de actividades. Según Salinas (2011), propone dos dimensiones de los EVA: la tecnológica y la educativa. La primera, refiere a las herramientas digitales, las cuales apoyarán a las propuestas educativas a través de materiales y recursos. Mientras que la segunda, es la que refleja la labor docente y las estrategias pedagógicas, es decir, se basa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, volviendo a los entornos virtuales cálidos y así crear un espacio dinámico y social.

Así, Quesada (2013), concluye que los EVA son espacios de interacción que se dan de manera sincrónica y asincrónica, basándose en un programa curricular para poder llevar a cabo la labor docente y asegurar que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea de calidad, siendo estos espacios un conjunto de herramientas digitales que permiten la comunicación y la interactividad entre docentes y estudiantes.

## **2.2 Características de los EVA**

Los EVA, se caracterizan por utilizar las TIC como medio para la comunicación e interacción del estudiante con el educador a través del contenido, recursos y materiales que se encuentran en los entornos virtuales. Este, propicia un diálogo constante entre todos los participantes, quienes tienen la opción de acceder a esta información independientemente del tiempo y lugar en el que se encuentren, así como

consultarla reiteradas veces, permitiendo que la enseñanza se adapte al ritmo de aprendizaje del estudiante, haciendo más significativo su proceso de aprendizaje (Barker & Gossman, 2013).

Asimismo, Acurero, Pérez y Martínez (2017), menciona que estos entornos virtuales, tienen la capacidad de integrar diversos soportes en una misma aplicación educativa, es decir, la información que comparte el docente, puede encontrarse en diferentes formatos como videos, fotos, documentos, enlaces, entre otros. Ello, facilita la interactividad de los alumnos con los contenidos, teniendo la posibilidad de poder manipular, controlar y modificar los elementos que se presentan. Además, Bustos y Coll (2010), mencionan que los EVA permiten la comunicación sincrónica y asincrónica. La primera, hace referencia a una enseñanza que se da en un tiempo determinado, donde se produce el encuentro entre los alumnos y el docente, independientemente del lugar. Mientras que la segunda, permite que la educación traspase el tiempo, horarios y espacios, dando oportunidad al educando para elegir dónde y cuándo realizar su aprendizaje. Como lo señalan Martínez et al. (2015), estos entornos deben permitir que las experiencias, opiniones e información se comparta tanto de manera sincrónica como asincrónica.

Por otro lado, Boneu (2007), menciona otras características clave de los EVA. En primer lugar, menciona la importancia del protagonismo del educando, el cual debe ser consciente de su rol dentro del aprendizaje, lo que posibilita la interacción tanto con otros aprendices, como con el docente y los recursos propuestos. En segundo lugar, hace énfasis en la flexibilidad de estos entornos, los cuales deben adaptarse con gran facilidad al contexto en donde se implemente, en donde el docente podrá modificarlo y/o recrearlo de acuerdo a su estilo de enseñanza y estrategias pedagógicas. Y en tercer lugar, se centra en las plataformas que se utilizan para generar los entornos virtuales, las cuales deben permitir, entre otros aspectos, que se pueda trabajar tanto en grupos grandes como pequeños, con la finalidad de brindar una enseñanza personalizada.

Los EVA, han logrado modificar el concepto de distancia, refiriéndonos a este como un impedimento para aprender, pues ahora, es posible brindar una educación de calidad independientemente de la hora y lugar en el que cada estudiante se encuentre, brindando mayores posibilidades de aprendizaje, de acuerdo al estilo y tiempo de cada uno (Suárez, 2002). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje, no buscan replicar la enseñanza presencial, sino que proponen generar un “nuevo espacio de

interacción social que plantea demandas diferentes tanto a los estudiantes como a los profesores y que, al mismo tiempo, les proporciona nuevas herramientas, metodologías innovadoras y posibilidades de interacción enriquecida para llevar a cabo el aprendizaje” (Bustos y Coll, 2010, parr.27).

### **2.3 Importancia de los EVA en el aprendizaje**

La implementación de los EVA, va a permitir que los alumnos tengan la posibilidad de aprender de una forma más dinámica, ya que esta, no es solo una plataforma en donde los maestros proporcionen materiales e información para el aprendizaje en línea, sino que también posibilita la interacción de los estudiantes con los recursos, independientemente del momento o lugar en el que se encuentren. Además, este brinda un espacio en donde los alumnos puedan interactuar con sus compañeros a través de plataformas que fomenten el diálogo, lo que enriquecerá sus aprendizajes y conocimientos (Ahmad, Razak, Omar & Mkpojioug, 2019).

Así, Quesada (2013), afirma que los EVA son espacios que le brindan la posibilidad a los alumnos de ser parte de su proceso de aprendizaje, apropiándose de la nueva información, conocimientos, experiencias y los elementos que ayudarán a potenciar el pensamiento reflexivo y crítico, siendo estas destrezas fundamentales para poder desenvolverse de manera exitosa en la sociedad. Ello, brinda la posibilidad de que aquellas personas que no pueden asistir a una educación presencial por diversos motivos, tengan acceso a la información y contenidos, así como espacios de diálogo que le permitan ser parte de este sin necesidad de que la educación se de en un espacio determinado, lo que les proporciona mayores posibilidades de adquirir dichos conocimientos y habilidades. Además, la ventaja de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, es que son flexibles y se adaptan al contexto en donde se implementan, logrando atender las necesidades específicas de los usuarios.

Asimismo, L. García (2012), menciona una variedad de ventajas de los entornos virtuales. Primero, comenta sobre la posibilidad que poseen las instituciones para brindar una gama de cursos que pueden ser llevados por estudiantes en cualquier parte del mundo. Luego, como ya se mencionó anteriormente, pone énfasis en la flexibilidad de estas, tanto de contenidos como de espacio, tiempo y lugar. Además, recalca la eficacia de estas para colocar al estudiante como el centro de su

aprendizaje y el ahorro que supone para muchos al no necesitar materiales de estudio ni la pérdida del tiempo y dinero para el transporte y los materiales.

Además, este autor enfatiza en el aprendizaje permanente y actualizado que brindan los EVA a través de la adquisición de nuevas herramientas y habilidades tecnológicas fundamentales que se van adquiriendo y que son necesarias para desenvolverse en el mundo de hoy. Así también, la individualización de la educación que permiten estos entornos, logra atender a cada uno de los educandos y sus necesidades, siendo estos interactivos, lo que fomenta que los usuarios interactúen entre ellos y/o con el educador, así como con los recursos, los cuales pueden modificar y manipular. Ello, permite que los alumnos creen, innoven, exploren y construyan su aprendizaje a partir de las herramientas que proponen los docentes a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

#### **2.4 Herramientas digitales aplicables en el ciclo II de EBR**

La educación tiene como objetivo lograr el desarrollo integral de los alumnos; es por ello que debe propiciar espacios en donde estos puedan potenciar sus capacidades mentales, tanto cognitivas y afectivas, para formar personas más justas y solidarias que puedan pensar y reflexionar por ellos mismos (E. García, 2009). Para lograr el desarrollo integral de los alumnos a través de los EVA, siendo estos un conjunto de herramientas digitales, es fundamental que el docente tenga conocimiento sobre las herramientas a utilizar, así como los objetivos pedagógicos y las habilidades de sus alumnos (Levy y Stockwell, como se citó en Hampels & Pleines, 2013).

Asimismo, Belloch (2012), menciona que el entorno de aprendizaje se va formando a través de las plataformas que se utilicen y el modo en que el docente trabaje las herramientas digitales, ya que estas deben asegurar un aprendizaje de calidad, en donde los aprendices tengan la oportunidad de ser parte del proceso y logren construir sus conocimientos a través de espacios de diálogo e interacción, tanto con el docente como con los educandos. Para crear estos entornos, Coll, Mauri y Onrubia (2008) llaman a este proceso “diseño tecno-instruccional o tecnopedagógico”, pues este se centra en el nivel tecnológico y pedagógico que se debe tomar en cuenta para implementar las TIC en el aula. El primero, se refiere a las herramientas que se utilizan para llevar a cabo las actividades, recursos, materiales, entre otros. Y la segunda, se centra en que el docente debe conocer las limitaciones y posibilidades

de estas herramientas para proponer actividades y estrategias que sean relevantes al contexto en el que se imparten.

En efecto, el docente debe conocer tanto las herramientas digitales como las estrategias pedagógicas que utilizará para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo, pues las segundas ayudarán a que el docente ponga en práctica dichos instrumentos como un medio para facilitar y lograr el objetivo. Además, al implementar ambos componentes como elementos fundamentales en el aula, ayudará a que el docente pueda transmitir la información presentada de una forma dinámica e innovadora, lo que motiva a los estudiantes a ser partícipes de su aprendizaje.

**2.4.1 Definición de herramientas digitales.** Las herramientas digitales son el componente principal de los EVA, las cuales van a permitir que el docente pueda almacenar, reunir, recuperar y transmitir la información, sea a través de documentos, videos, imágenes, sonidos u otro medio electrónico para poder llevar a cabo la enseñanza (Acurero et al.,2017). Por lo tanto, para el presente trabajo, se define a las herramientas digitales como todo programa, plataforma y/o aplicación que se encuentra en la web y puede ser utilizado, modificado y manipulado por el docente y los alumnos para lograr el aprendizaje por medio de diferentes tipos de actividades.

Existe una gran variedad de herramientas digitales disponibles en la web que pueden ser seleccionadas y utilizadas por los docentes, así como también existen otras que brindan la posibilidad de crear nuevos materiales educativos para que respondan al objetivo específico que se desea trabajar. Estas pueden ser desde páginas web ya elaboradas que brindan una serie de recursos educativos para realizar, hasta presentaciones, textos, imágenes, videos, entre otros, para compartir el contenido con los estudiantes a través de la plataforma virtual seleccionada (López y Ortiz, 2018).

Las herramientas digitales facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que utilizan el acceso a la web y las diferentes plataformas para que la enseñanza sea dinámica, innovadora e interactiva para que los educandos y educador puedan interactuar con los recursos. Además, estas brindan la posibilidad de que la educación virtual pueda darse también de forma asincrónica, ya que los estudiantes podrán tener acceso a dicha información reiteradas veces, independientemente del lugar en donde se encuentren.

El utilizar diferentes herramientas digitales para la enseñanza, va a permitir que el alumno tenga diversas posibilidades de aprender de acuerdo a su estilo y ritmo de aprendizaje, ya que la información presentada se podrá transmitir desde distintos formatos, en donde el docente conocerá el estilo de cada uno de los alumnos haciendo de la enseñanza más personalizada y contextualizada a las necesidades de los estudiantes. Como lo menciona Larripa (2016), las herramientas deben ayudar al alumno a ser autónomo en el proceso de aprendizaje, es decir, ayudarlo a aprender a aprender, por lo que el docente al momento de proponer una actividad utilizando herramientas digitales, deberá tomar en cuenta el conocimiento que tiene el alumno sobre estas, para que pueda manipular los elementos e interactuar con el recurso, y así fomentar la autonomía. Además, al contar con la posibilidad de utilizar diferentes medios para expresar las ideas y pensamientos, el alumno logrará un pensamiento crítico y creativo, pues deberá utilizar las diversas herramientas para responder a la actividad planteada, manipulando, cambiando y recreando los elementos presentados.

En efecto, al trabajar con diversas herramientas digitales en Educación Inicial, estas deben ser interactivas y tener como propósito lograr la adquisición de nuevos conocimientos en los alumnos. Es por ello, que estas deben adaptarse a las características de los niños y el contexto en el que se encuentran, permitiendo que el alumno pueda obtener la información desde diferentes formatos como lo son las imágenes, videos, audios, enlaces, entre otros (Zevallos, 2018).

Existen diversas herramientas que pueden ser utilizadas por el docente de acuerdo al objetivo y actividad a proponer, por lo que es fundamental que el docente tenga claro estos aspectos antes de elegir la herramienta para transmitir la información. En este sentido, Larripa (2016), menciona que si bien las herramientas son el medio por el cual el docente transmite la información, estas no pueden implementarse de forma aislada al contenido y objetivos que se quieren trabajar. Por ello, estas deben ser estructuradas dentro del contexto educativo para que el docente pueda seleccionar la herramienta más apropiada de acuerdo a la actividad que se desea presentar, asegurándose que se cumplan los objetivos propuestos y esta sea un recurso que potencie y amplíe el conocimiento de los alumnos.

A continuación, se presentan algunas herramientas digitales que pueden ser utilizadas para trabajar con niños del ciclo II de EBR, siendo pertinentes para la edad y que permiten potenciar diversas habilidades en los educandos.

**2.4.2 Clasificación de herramientas digitales.** De acuerdo a varios autores, existen diferentes formas de clasificar las herramientas digitales. Estas pueden elaborarse por medio de varios criterios; como por ejemplo, ordenarlas según los sentidos, es decir, en audiovisuales, visuales y auditivos, o también, pueden ser clasificadas según las funciones que brindan cada una de las herramientas (Rabajoli, 2012). Con fines de la presente investigación, se propone la clasificación de herramientas digitales a partir de dos criterios.

El primero hace referencia a las plataformas virtuales, siendo estas páginas y/o aplicaciones ya existentes en el internet, creadas y/o modificadas por el educador, de las cuales este va a seleccionar y utilizar como medio para compartir los contenidos. Mientras que el segundo criterio, se refiere a los recursos educativos virtuales, los cuales le permiten al docente crear y modificar materiales educativos, para que sean pertinentes y dinámicos de acuerdo al objetivo a trabajar, los cuales se pueden insertar en la plataforma virtual que se utilice para compartir la información con los estudiantes.

#### **a) Plataformas virtuales**

Las plataformas virtuales funcionan como portales en donde el docente coloca el contenido y los alumnos pueden acceder a este a través de un usuario y contraseña o por medio de un link generado especialmente para los estudiantes (Belloch, 2012). Estas forman parte de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, en donde el educando puede encontrar la información y los contenidos propuestos por el docente en una misma plataforma desde diferentes formatos. A continuación se presentan algunas plataformas que pueden ser utilizadas para el ciclo II de EBR.

Una plataforma que te brinda la posibilidad de articular toda la información, actividades y recursos necesarios es "Google Sites". Esta es una plataforma que permite crear una especie de página web en donde se coloca todo el contenido educativo de una manera amigable y fácil de utilizar por los padres y/o alumnos. Además, ayuda a organizar el contenido según el criterio de cada docente, colocando diversos recursos multimedia en esta, lo que permite recopilar toda la información en un mismo lugar. Así también, la plataforma puede ser gestionada por varias personas en simultáneo, controlando el acceso a ella de acuerdo a quienes pueden ver el contenido y quienes pueden editarlo.



Otra plataforma muy útil y fácil de usar por los docentes y los alumnos es “Seesaw”, la cual cuenta con una aplicación para celulares y tablets, o también se puede ingresar por medio de la página web. Esta, le permite al docente compartir las actividades a realizar con los estudiantes desde diferentes formatos como fotos, videos, dibujos, anotaciones, enlaces, audios y plantillas. En esta, los estudiantes van a resolver las actividades presentadas, teniendo la opción de realizarlas desde la misma aplicación o de forma aislada para luego subir los trabajos a Seesaw como una foto, video, audio u otra opción de acuerdo a lo que propone el docente. Ello, genera una especie de portafolio virtual individual, en donde se evidencia el proceso de aprendizaje de cada uno de los alumnos, almacenando todos los trabajos realizados. Asimismo, esta aplicación fomenta la autonomía en el estudiante, ya que brinda diversas opciones para que los alumnos puedan manejar fácilmente esta plataforma y así resolver las actividades que se proponen sin necesidad de un adulto (Nur & Riadil, 2019).

Además, Seesaw busca generar un espacio en donde los padres también sean partícipes del aprendizaje de sus hijos, por lo que estos tienen acceso al portafolio de ellos; así como pueden utilizar esta plataforma como una forma de comunicación constante con los docentes. El uso que se le brinda a esta aplicación en la sección que es motivo de estudio de la presente investigación, es principalmente para que los alumnos puedan enviar, por medio de fotos, videos o audios, los trabajos asignados y así los docentes puedan calificar y retroalimentar estos de manera constante.

Por otro lado, para una educación virtual sincrónica, es decir, en donde el docente y los estudiantes independientemente del lugar donde se encuentren, puedan conectarse de manera simultánea, la plataforma de videoconferencia “Zoom” es la indicada para ello. Esta, permite realizar video llamadas en donde el docente y los estudiantes puedan verse a través de la cámara, creando espacios de interacción para que estos puedan intercambiar ideas, pensamientos e información en un tiempo determinado.

Además, Zoom le permite al docente compartir pantalla, siendo una opción fundamental para enseñar a los alumnos las presentaciones, videos, u otro recurso educativo elaborado por el docente para llevar a cabo las sesiones virtuales. Así también, tiene otra opción en la que los alumnos pueden interactuar con la pantalla, es decir, les permite manipular los elementos de las presentaciones, dibujar, realizar figuras y demás, haciendo de la enseñanza más dinámica e innovadora. Esta

plataforma se puede utilizar de forma gratuita, la cual cuenta con una gran variedad de opciones para llevar a cabo las videoconferencias; o también, si se requiere de una mayor capacidad de personas y tener acceso a más herramientas, se puede pagar para obtener mayores beneficios.

Finalmente, otra plataforma que es fundamental para poder almacenar los videos que el docente realiza para las clases virtuales, tutoriales, canciones u otros, es YouTube. El ingreso de esta plataforma es a través de un usuario y contraseña, lo que brinda la posibilidad de que la cuenta pueda ser operada por diversos docentes, en donde es posible almacenar todos los videos realizados en un mismo lugar. Esta, permite subir y visualizar videos, los cuales se pueden compartir con los alumnos a través de un enlace.

## **b) Recursos educativos virtuales**

Los recursos educativos virtuales, son materiales presentados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos, se presentan a través de las plataformas que utilizan las instituciones, las cuales recopilan todo el contenido a trabajar. Además, estas se caracterizan por ser materiales que requieren de una determinada estrategia didáctica para poder ser resueltas. A continuación se presentan algunos recursos que ayudan a presentar el contenido de una manera divertida y diferente para los niños.

La aplicación s utilizada para elaborar presentaciones es “Power Point” o “Presentaciones de Google”. A través de esta, se pueden crear una gran variedad de contenido educativo con diapositivas que tengan animaciones, imágenes, audio y videos, logrando ajustarse a la edad de los niños y el tema propuesto. Estas presentaciones son un recurso fundamental para mostrar el contenido y que este cautive la atención de los alumnos, siendo además una herramienta que permite crear y realizar modificaciones, dando la oportunidad al docente para llevar a cabo actividades que requieran que el alumno manipule los elementos presentados para lograr la interactividad con el material y que este sea más significativo. Además, estas también pueden ser presentadas en las sesiones virtuales sincrónicas con los alumnos, quienes pueden interactuar con las presentaciones a través de la plataforma de videoconferencia Zoom.

Asimismo, otro recurso que se puede utilizar para la elaboración de videos es “Snapcamera”. Esta es una herramienta gratuita que puede ser utilizada desde cualquier ordenador al descargarla, no requiere de usuario o contraseña. Esta herramienta brinda una gran variedad de filtros, es decir, un diseño ya predeterminado por la aplicación que uno puede seleccionar y se inserta en el video. Este recurso, puede ser utilizado para los videos o tutoriales que realiza el docente, así como puede utilizarse en las sesiones en tiempo real. Ello, convierte nuestros videos y presentaciones en un recurso dinámico que captura la atención de los alumnos, evitando lo monótono y tradicional.

Por otro lado, existe una gran variedad de páginas web ya elaboradas que permiten crear contenidos de acuerdo a la edad de los niños y los objetivos a trabajar. Entre estas se encuentran “Boom Cards” y “Match the memory”. La primera, es una página web que al ingresar por una cuenta, puedes crear una gran variedad de tarjetas interactivas autocalificables de acuerdo al tema que se quiere reforzar y los objetivos que propuestos. Estas tarjetas, son creadas para que los alumnos puedan responderlas y completarlas, a la vez que reciben la calificación inmediata, dándoles la oportunidad para modificar y reingresar la respuesta. Asimismo, estas se adaptan de acuerdo a la edad de los alumnos, ya que se pueden colocar dibujos e imágenes como una opción para presentar la pregunta.

La segunda, “Match the memory”, es una página web en la que se pueden encontrar una gran variedad de juegos de memoria de acuerdo a la edad, así como el docente puede crear y modificar sus propios juegos. Para ello, este recurso brinda la posibilidad de utilizar imágenes y fotos personalizadas para utilizarlas, eligiendo la cantidad de fichas que se necesiten, así como el color y diseño de estas.

Finalmente, otro de los recursos más utilizados para niños del ciclo II de EBR, es la página web “ABCya”. En esta, se encuentra una lista de juegos educativos para diferentes edades, abarcando alumnos del nivel inicial y primaria. Estos juegos están divididos por áreas, lo que agiliza la búsqueda del docente para poder encontrar actividades específicas de acuerdo al objetivo a desarrollar. Además, la ventaja de esta página es que se encuentra en inglés y en español, brindando mayor posibilidad a los alumnos para que puedan realizar los juegos en cualquiera de los dos idiomas, incrementando su vocabulario y conocimiento.

Las herramientas digitales se han convertido en recursos fundamentales para potenciar el aprendizaje y ayudar al docente en la enseñanza. Estas, han

evolucionado y cambiado a lo largo de los años para que puedan ser implementadas dentro del sistema educativo con la finalidad de brindar, apoyar y mejorar la calidad de la educación, dando la posibilidad de extender el conocimiento y la información. Como lo menciona Zevallos (2018), las páginas web han pasado de ser estáticas y monótonas en donde uno solo podía recolectar la información de una fuente determinada, a ser páginas dinámicas e interactivas, permitiendo al sujeto crear, manipular y modificar los elementos y así poder utilizarlas de acuerdo al objetivo. Es por ello que, es fundamental que el docente adquiriera las competencias necesarias para poder utilizar de manera pertinente y eficiente las herramientas digitales, logrando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo.



## PARTE II: INVESTIGACIÓN

### CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1 Tipo de investigación

Para la siguiente investigación se siguió el enfoque cualitativo, pues como lo menciona Vega, Ávila, Vega, Camacho, Becerril y Leo (2014), refieren que este enfoque se caracteriza por basarse en métodos de recolección de datos sin medición numérica como la descripción y la observación del fenómeno. El proceso fue flexible y se mueve entre los eventos y su interpretación” (p. 526). Asimismo estos autores, indican que se debe considerar, además de la descripción, el contexto donde ocurre el fenómeno a observar y los significados subjetivos. Así también, Rodríguez y Valdeoriola (2009), afirman que esta busca observar fenómenos sociales, conceptos o ideas de la vida cotidiana de un grupo de personas que se desenvuelven en ambientes naturales, pretendiendo recoger información del entorno.

El nivel de investigación fue de carácter descriptivo. Según Rojas (2015) esta, “exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo dado” (p.7). Como lo señala Hernández, Fernández y Baptista (2010) “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p.80). Además, Cauas (2015), sostiene que este busca analizar características específicas de grupos, personas o comunidades que responda a las siguientes preguntas: ¿qué es?, ¿cómo es?, ¿dónde está? y ¿quiénes están involucrados?

El método utilizado fue el estudio de casos, el cual según Rodríguez y Valldeoriola (2009), busca realizar una descripción detallada y de profundidad acerca del objeto de interés. Además, Villareal y Landeta (como se citó en Jiménez, 2012), enfatiza que este es uno de los métodos más pertinentes si se desea analizar una situación específica de la realidad que requiere explicar relaciones complejas, descripciones detalladas y/o analizar procesos de cambios en el fenómeno.

Debido a la coyuntura por la que estamos pasando, muchas instituciones educativas se han visto obligadas a reestructurar el sistema de enseñanza para que esta pueda continuar desde una modalidad virtual y así seguir brindando una educación de calidad a todos los alumnos. Dentro de los cambios que han surgido en las instituciones, debido a esta nueva experiencia, se encuentran las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y que este sea significativo para los estudiantes. Por ello, esta investigación utilizó el estudio de casos para poder identificar y describir cómo se aplican las estrategias pedagógicas en Entornos Virtuales de Aprendizaje utilizadas por las docentes que realizan sesiones virtuales en la sección de 4 años que es motivo del presente estudio.

La institución educativa en la cuál se llevó a cabo la presente investigación, es de población femenina, por lo cual la sección seleccionada para este estudio, estaba conformada por 16 alumnas, la profesora colaboradora y yo. Las clases se desarrollaban de manera virtual, utilizando diversas plataformas y recursos educativos virtuales para lograr un aprendizaje completo, brindando sesiones sincrónicas y asincrónicas. Asimismo, las alumnas, además de tener las sesiones diarias con la tutora del aula y conmigo, tenían clases semanalmente con otras docentes que se desempeñan en diferentes áreas como: música, literatura infantil, informática y psicomotricidad.

### **3.2 Objetivos**

Debido a la necesidad de implementar estas nuevas estrategias en la virtualidad, se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo se aplican las estrategias pedagógicas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores? Para poder responder a la interrogación planteada, se propone

como objetivo principal analizar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores. Siendo los objetivos específicos identificar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje y describir las herramientas digitales que emplean las docentes en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores.

### 3.3 Definición de categorías o variables

A partir de los objetivos, es que se propusieron dos categorías para poder recoger la información necesaria y significativa para la investigación. La primera refiere a las estrategias pedagógicas que utilizan las docentes en la modalidad virtual y los beneficios que estas les brindan. Mientras que la segunda categoría, abarca las herramientas digitales, es decir, las plataformas y recursos educativos virtuales que emplean las docentes dentro de los EVA. A continuación se presenta una tabla con las categorías, subcategorías y aspectos específicos:

Tabla N ° 1. División de las categorías

Categorías	Subcategorías	Aspectos específicos
Estrategias pedagógicas	Cambio de las estrategias pedagógicas de la modalidad presencial a la virtual	-Estrategias pedagógicas empleadas en las sesiones virtuales
	Estrategias pedagógicas utilizadas en las sesiones sincrónicas y asincrónicas	-Beneficios de las estrategias pedagógicas
	Aplicación de las estrategias pedagógicas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje	-Juegos colectivos empleados en las sesiones virtuales - Momento de la sesión en la que se aplica la estrategia y su finalidad -Aspectos fundamentales de las estrategias pedagógicas -Aplicación de las estrategias pedagógicas durante la sesión de clase
Herramientas digitales	Plataformas virtuales	
	Recursos educativos virtuales	-Aspectos para seleccionar un recurso educativo virtual

Elaboración propia

### 3.4 Metodología

**3.4.1 Fuentes e Informantes.** Las fuentes consideradas para la realización de esta investigación, son las docentes de una sección de 4 años de una I.E. privada de Miraflores, siendo las informantes las especialistas de áreas diversas como música, psicomotricidad, literatura infantil, informática y la tutora del aula. Las cinco informantes fueron seleccionadas teniendo en cuenta que llevaban a cabo sesiones pedagógicas con la sección que es motivo del presente estudio, tanto de manera sincrónica y asincrónica.

**3.4.2 Técnicas e instrumentos.** Para el presente trabajo, se utilizó la técnica de la encuesta para la recolección de datos, por medio del cuestionario. Esta técnica, tiene como objetivo interrogar a los sujetos de estudio para poder obtener información acerca de la problemática de la investigación (López y Fachelli, 2016). Debido a la coyuntura por la que estamos pasando, el cuestionario (Anexo 4) se aplicó de manera online a través de la herramienta “Google Forms”, la cual facilitó la obtención de los resultados de una forma rápida y segura, además de proporcionar los resultados por medio de los gráficos de barras.

Durante el proceso de diseño de la encuesta, se consideraron el problema y los objetivos de la investigación para abordar en su totalidad la problemática planteada en un inicio. A partir de estos objetivos, es que surgieron las categorías para poder precisar las preguntas en cada una de ellas, teniendo la información completa para que pueda ser resuelta por los informantes y que esta sea valiosa para el desarrollo de la investigación.

Luego, al ya contar con el diseño de la encuesta, se utilizó el método de “Juicio de Expertos” para validar el instrumento y verificar la fiabilidad de este. Para ello, se envió una carta dirigida al experto evaluador con la finalidad de informarle acerca del problema, objetivos, enfoque y método utilizado en la investigación y que logre comprender el instrumento presentado. Finalmente, el experto envió los resultados del instrumento con los comentarios y sugerencias para incorporar en el cuestionario y que este se encuentre alineado con el problema y los objetivos, así como las preguntas sean pertinentes y significativas para el estudio.



**3.4.3 Procesamiento de datos.** Para organizar y analizar la información recogida se utilizaron dos técnicas. La primera, es el generador de resultados que presenta la herramienta “Google Forms”, por el cual se envió el cuestionario a los participantes. Este programa, genera automáticamente un “Gráfico de barras” para cada una de las preguntas que son para marcar, según el número de personas que han resuelto el cuestionario, lo cual me permitió observar el porcentaje de participantes que marcaron las mismas opciones en cada una de las preguntas. Con ello, pude verificar cuáles fueron las herramientas y estrategias pedagógicas utilizadas por las docentes en los entornos virtuales.

La segunda técnica que sirvió para recolectar la información, fue un cuadro de doble entrada en donde se evidenciaron las respuestas de cada una de las preguntas tanto abiertas como cerradas, de las cinco participantes que resolvieron el cuestionario. Ello me permitió ver específicamente cuáles fueron todas las opciones marcadas por una misma participante y así poder contrastarlo y analizarlo con los demás encuestados (Anexo 5).

Respecto al análisis de la información, para poder organizar las respuestas de las docentes, se elaboró una tabla en donde se les ha asignado un código a cada una de las participantes. A continuación, se presenta la tabla elaborada.

Tabla N ° 2. Participantes

CODIGO	SEXO	NIVEL	ÁREA EN LA QUE SE DESEMPEÑA

Elaboración propia

### 3.5 Principios éticos

A continuación, se presentan los principios éticos que se tomaron en cuenta para poder llevar a cabo la investigación. Como lo indica el Reglamento del Comité de Ética de la investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Comité de Ética, 2016), en el Título II, Capítulo II denominado: “Investigaciones con seres humanos”, de acuerdo al Artículo 10, los primeros principios éticos que se mencionan

hacen referencia al respeto por las personas que son parte de la investigación, así como asegurar el bienestar de estos.

Para ello, se realizaron dos protocolos de consentimiento informado, uno para la institución educativa en la cual se llevará a cabo la investigación, con la finalidad que se encuentren informados acerca del estudio. Así como un protocolo personal para las participantes, el cual hacía referencia al objetivo de la investigación para que luego puedan dar su consentimiento de manera voluntaria si estaban de acuerdo en ser parte del estudio.

El tercer principio ético que se menciona es la justicia. En esta, el investigador debe tratar por igual a todas las personas sujetas a la investigación, así como no debe tolerar prácticas injustas, ejerciendo un juicio razonable para tomar las precauciones necesarias. Así, la equidad y justicia otorgan el derecho a que los investigados puedan tener acceso de sus resultados, así como la confidencialidad de este, lo cual se indicó en la carta de consentimiento informado.

El siguiente principio, es la integridad científica, la cual hace énfasis en el actuar de forma honesta y veraz al momento de obtener, usar, conservar y comunicar los datos recogidos por el investigador. Ello, se observó gracias a los cuadros de recolección de datos que se generan automáticamente en respuesta al cuestionario enviado a los participantes, la cual no permite que se alteren o modifiquen los resultados.

Y finalmente, la responsabilidad que tiene el investigador al conocer las consecuencias del estudio y como esta puede implicar a los participantes, por lo que en la carta de consentimiento los participantes acordaron ser parte de este estudio, conociendo el propósito de este, además de asegurar la confidencialidad de los resultados la momento de darlos a conocer.

## CAPÍTULO 4: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo, se dan a conocer los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un cuestionario, el cual ha sido el instrumento que se utilizó para recoger la información. Luego, se realizó un vaciado de las respuestas obtenidas a través del instrumento empleado, para así poder analizar e interpretar los resultados de una forma clara y precisa. Con ello, se buscó analizar las estrategias pedagógicas aplicadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores, a partir de dos categorías: estrategias pedagógicas y herramientas digitales. Dentro de la primera categoría, se consideraron las nuevas estrategias que se han empleado en la modalidad virtual, cuáles y cómo las utilizan, así como los beneficios de estas. Mientras que la segunda categoría, se centró en las plataformas y recursos educativos virtuales que utilizan las docentes en las sesiones sincrónicas y/o asincrónicas.

A continuación, se presenta la tabla N ° 3, en donde se identifica mediante un código a las docentes que fueron partícipes del estudio, para luego poder realizar el análisis correspondiente.

Tabla N ° 3. Participantes

CODIGO	SEXO	NIVEL	ÁREA EN LA QUE SE DESEMPEÑA
<b>D01</b>	Femenino	Inicial	Música
<b>D02</b>	Femenino	Inicial	Literatura infantil
<b>D03</b>	Femenino	Inicial	Tutora de la sección
<b>D04</b>	Femenino	Inicial	Psicomotricidad
<b>D05</b>	Femenino	Inicial	Informática

Elaboración propia

Se debe tomar en consideración que todas las docentes encuestadas realizan sesiones virtuales pedagógicas asincrónicas y sincrónicas, siendo estas últimas las que se llevan a cabo con frecuencia diaria en el caso de la tutora de la sección y de manera semanal por parte de las docentes de las otras áreas. Es por este motivo, que conforme se aprecia en las respuestas, la mayoría de ellas hace referencia a las experiencias llevadas a cabo en tiempo real.

#### 4.1 Estrategias pedagógicas

La primera categoría está conformada por tres subcategorías que abarcarán el contenido de este apartado. La primera, se centra en cómo las docentes han cambiado las estrategias pedagógicas de la modalidad presencial a la virtual. Luego, se enfatiza en cuáles son las estrategias utilizadas en las sesiones sincrónicas y asincrónicas por las docentes, así como los beneficios. Y la última subcategoría, refiere a la aplicación y la finalidad de las estrategias pedagógicas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, así como los aspectos fundamentales que toman en consideración para que estas sean significativas.

**4.1.1 Cambio de las estrategias pedagógicas de la modalidad presencial a la virtual.** En la encuesta realizada, se formula la pregunta acerca de los cambios que surgieron a raíz de adecuar las estrategias pedagógicas que eran aplicadas en la modalidad presencial a la virtual, debido a la coyuntura en la que nos encontramos por el Covid-19. En la siguiente tabla, se muestran las respuestas de las participantes.

Tabla N° 4. Cambio de las estrategias pedagógicas en la modalidad virtual

CODIGO	RESPUESTA
D01	El cambio ha sido la realización de videos con contenidos musicales para las niñas, sin embargo la parte de canto no se ha podido realizar del todo.
D02	Uso de más presentaciones para la pantalla, todo tiene que ser más visual, más dinámico.
D03	-Los materiales utilizados son diferentes de acuerdo a lo que las niñas tengan en casa. -El escuchar a las niñas ya que tienen muchas cosas que contar porque nos vemos muy poco cada día en las sesiones de zoom. -Juegos para interactuar con las otras niñas ya que casi no se conocen todas las niñas de la clase.
D04	La estrategia a seguir de utilizar juegos recreativos y circuitos de habilidades motrices donde interactuaban entre ellas a tener que participar de manera individual los aprendizajes a nivel sensorial y perceptivo, que son el aprendizaje. Motor.

Como se evidencia en la tabla presentada, existe una gran variedad de opiniones y perspectivas sobre los cambios realizados en la virtualidad, puesto que las docentes encuestadas se desempeñan en las diferentes áreas que tienen a su cargo, en donde los objetivos y metas que cumplir son distintos. Sin embargo, se pueden rescatar dos aspectos principales que engloban los resultados.

El primero, está relacionado a las herramientas y recursos nuevos que se han implementado para continuar con la enseñanza. Como se mencionó anteriormente, Gamboa et al. (2013), afirman que las estrategias pedagógicas son fundamentales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que estas logran que la enseñanza se vuelva dinámica e innovadora, adaptándose al contexto de cada grupo de alumnos y sus necesidades, logrando que el aprendizaje sea significativo y trascendente. Para lograrlo, los docentes deben modificar y adaptar sus estrategias para que sean pertinentes dentro los EVA, utilizando diferentes plataformas y recursos que lo permitan.

Por ejemplo, en el área de música la docente menciona que ha implementado "...la realización de videos con contenidos musicales..." (D01) que le permiten enseñar a través de tutoriales, el uso de materiales cotidianos que las niñas tengan en casa como instrumentos musicales y las diversas técnicas de acuerdo a los objetivos propuestos en el área de música. Además, esta es una estrategia fundamental en la modalidad virtual, puesto que a través de los videos las docentes presentan y explican las indicaciones de las actividades que deben realizar las alumnas, permitiendo que las niñas puedan observar a sus profesoras fuera de las sesiones sincrónicas y lograr un mayor contacto con estas al verlas en los videos, lo cual capta su atención y las motiva a realizar lo presentado.

Así también, ha incrementado el "uso de más presentaciones para la pantalla, tiene que ser más visual, más dinámico" (D02), considerando que actualmente las sesiones virtuales, se llevan a cabo por medio de los dispositivos electrónicos como computadoras, celulares o tablets. Ello, refiere al uso de diapositivas, las cuales brindan la posibilidad de incluir animaciones, imágenes, sonidos, movimientos y demás, siendo dinámicas e interactivas para las niñas, lo que logra captar su atención, no sólo visualmente sino también de manera auditiva.

Siguiendo la misma línea, se menciona también que “los materiales utilizados son diferentes de acuerdo a lo que las niñas tengan en casa” (D03), lo cual se relaciona también con las herramientas y recursos nuevos que las docentes han incorporado, ya que se debe tomar en cuenta la disponibilidad de materiales que los alumnos tengan en casa y puedan utilizarlo para aprender dentro de su cotidianidad, puesto que por la coyuntura el acceso a los materiales es limitado. Ello, lo respaldan Lucumi y Gonzáles (2015), pues consideran importante que los docentes deben estar preparados para poder modificar o crear nuevas estrategias que se adapten al contexto, siendo flexibles y contextualizadas dentro de la sociedad, institución y grupo con el que se trabaja.

El segundo aspecto, está vinculado a la interacción entre las estudiantes. Como lo menciona Melo-Solarte y Díaz (2018), los Entornos Virtuales de Aprendizaje pueden ser fríos y ajenos a los niños, pues como lo evidencia una de las docentes, el cambio de las estrategias fue de pasar de “...juegos recreativos y circuitos de habilidades motrices donde interactuaban entre ellas a tener que participar de manera individual...” (D04), ya que durante la sesión de psicomotricidad las actividades y juegos que se realizan en las sesiones virtuales son individuales, siendo totalmente distintos a cuando este era presencial, en donde se proponían juegos colectivos y de interacción entre las niñas.

Sin embargo, gracias a las estrategias que se propongan, modifiquen y creen, es que estos espacios van a lograr convertirse en ambientes cálidos para los estudiantes; como por ejemplo, “juegos para interactuar con las otras niñas ya que casi no se conocen todas las niñas de la clase” (D03). El proponer juegos colectivos, va a ayudar a que las alumnas se sientan seguras y acogidas para poder dialogar y socializar tanto con las compañeras de clase como con las docentes a través de la pantalla. Así también, generar espacios de diálogo, donde los estudiantes puedan conversar y expresar sus ideas, asegura que estos entornos sean cálidos y amigables para ellos, en donde es importante “...escuchar a las niñas ya que tienen muchas cosas que contar porque nos vemos muy poco cada día en las sesiones de zoom” (D03). Ello, se debe a que el tiempo en el que se llevan a cabo las sesiones virtuales sincrónicas es muy corto, lo cual dificulta que haya mayor interacción entre las estudiantes y logren formar un vínculo.

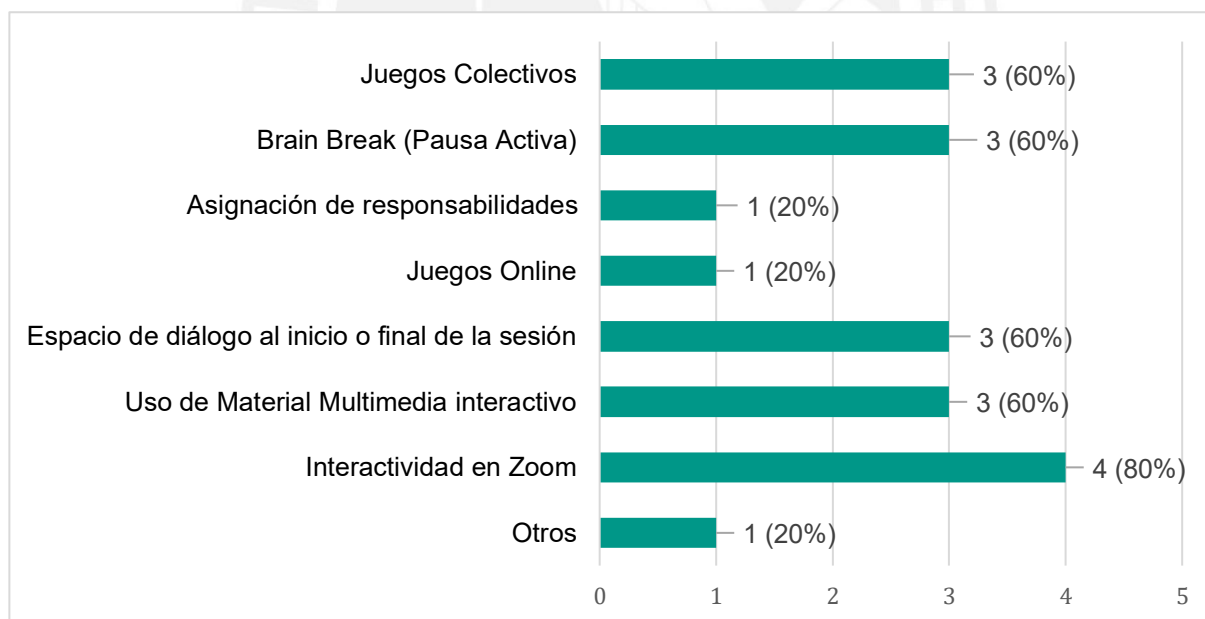
Además, las sesiones sincrónicas se realizan en grupos pequeños, que si bien estos han sido modificados cada bimestre con la finalidad de que todas las niñas

puedan conocerse, el tiempo de interacción es breve como para que logren formar un vínculo con todas las compañeras. Es por ello, que dentro de los cambios realizados para lograr la enseñanza en la modalidad virtual, se debe considerar como un aspecto transversal la interacción constante entre las alumnas para que estas se sientan más seguras y puedan desenvolverse sin problema dentro de este nuevo espacio.

**4.1.2 Estrategias pedagógicas utilizadas en las sesiones sincrónicas y asincrónicas.** Esta subcategoría abarca tres aspectos. El primero refiere a las diversas estrategias pedagógicas que se utilizan dentro de las sesiones virtuales. Luego, se conocen los beneficios que estas aportan a su enseñanza según las estrategias que fueron seleccionadas; y finalmente, se exponen los diferentes juegos colectivos que son empleados en la modalidad virtual.

A continuación, se presenta la Figura N° 1, en donde se evidencian las estrategias más utilizadas por las docentes.

Figura N° 1. Estrategias pedagógicas empleadas en las sesiones virtuales



Adaptado de: Google Forms

Dentro de las estrategias pedagógicas que se utilizan en las sesiones virtuales, se observa que la mayoría de las docentes emplea la “interactividad en Zoom”, como una estrategia fundamental dentro de su enseñanza. Esta, se refiere a que las docentes propician un espacio de interacción entre las alumnas y el material presentado por medio de la plataforma de videoconferencia mencionada. Para

lograrlo, dependerá de las estrategias que proponga cada docente para hacer posible esta interacción y hacer uso de todas las posibilidades que esta plataforma le brinda a las estudiantes para que puedan manipular los elementos que se les presentan. Ello, permite la participación activa de las alumnas durante las clases virtuales y que estas se conviertan en las protagonistas de su propio aprendizaje. Como lo mencionan Hampels & Pleines (2013), los entornos virtuales deben ser constructivistas, es decir que les brinden la posibilidad a los estudiantes ser partícipes de su propio aprendizaje y lograr que este sea valioso.

Asimismo, se pueden observar cuatro estrategias que también fueron seleccionadas por la mayoría de participantes y que son fundamentales para lograr que los EVA sean espacios que apoyen al docente en su enseñanza. En primer lugar, se encuentran los “juegos colectivos”, los cuales fomentan la interacción, tanto entre las estudiantes como con la información, siendo esta una estrategia que ayuda a que las alumnas tengan un aprendizaje significativo a la vez que se divierten e interactúan con otras compañeras.

El juego es la forma innata que tienen los niños para explorar, investigar y conocer todo lo que los rodea. Este, está ligado al aprendizaje, puesto que como lo indica L. García (2016), genera una motivación intrínseca, lo cual ayuda a impulsar al estudiante a interesarse por la información recibida y así continuar investigando. Es por ello, que aún en la modalidad virtual, este se encuentra presente en la enseñanza, ya que los EVA brindan una gran variedad de oportunidades de juego para cada área, tema, objetivo y edad de los estudiantes, además de poder ser modificados y adaptados para ser empleados por todos los docentes.

Luego, se encuentran las “pausas activas”, las cuales son pequeñas actividades que duran de 3-5 minutos promedio, con el objetivo de que las personas, en este caso alumnas y docentes, tengan un descanso mental. Estas, cuando son implementadas constantemente, ayudan a que los alumnos tengan un mejor rendimiento académico, ya que mejora la atención y por ende eleva la motivación e interés del estudiante para realizar la actividad (Castro y Osorio, 2017). Al ser una estrategia seleccionada por varias docentes, indica que estas cuentan con el conocimiento de los beneficios de las pausas activas para el aprendizaje y desarrollo integral de las niñas.

En tercer lugar, se encuentran los “espacios de diálogo al inicio o final de la sesión”, siendo una estrategia que se encuentra dirigida principalmente a las sesiones



virtuales a través de Zoom. Este espacio demuestra que las docentes conocen la necesidad de las estudiantes por expresar sus ideas y pensamientos, por lo que designan estos momentos para generar un ambiente amigable para las niñas y que puedan desenvolverse de manera más segura en este nuevo espacio; además de fomentar la escucha activa, el esperar turnos y respetar al otro al momento de hablar.

Y por último, se encuentran el “uso de Material Multimedia interactivo” como otra de las estrategias recurrentes en las sesiones virtuales, siendo aquellos que permiten presentar la información desde diferentes formatos como texto, imagen, video, animación, audio, entre otros. Al hacer uso de todas las posibilidades que brinda este material por medio de las estrategias que se realicen, ayudará a que el estudiante pueda interactuar con el contenido y así solidificar su aprendizaje.

Destacando lo mencionado por Bellina (2016) y Delgado y Solano (2009), es importante que los recursos que se utilicen, permitan al alumno manipular, modificar y crear con el contenido expuesto, así como le brinda la posibilidad de realizar las actividades sin necesidad de un adulto. Por ello, de acuerdo a las estrategias y conocimientos que tengan las docentes para hacer uso de las diapositivas, convertirá esta herramienta en un material interactivo y fácil de manipular por las estudiantes para fomentar la autonomía.

Todas estas estrategias pedagógicas hacen que los EVA se conviertan en espacios cálidos y dinámicos para las niñas, propiciando la interacción entre ellas y las docentes, lo que logra que se sientan seguras para participar, fomentando la reflexión y el pensamiento crítico a la vez que relacionan la nueva información con sus conocimientos previos de una forma innovadora.

Finalmente, dentro de las estrategias menos utilizadas en las sesiones de clase son: la asignación de responsabilidades, juegos online y en el rubro de “Otros” las participantes se refirieron a los juegos individuales, lo cual se debería a que, según lo observado, la mayoría de las docentes buscan proponer espacios de interacción entre los educandos de manera colectiva desde diferentes estrategias pedagógicas que lo propicien, más que actividades individuales.

Luego de poder conocer las estrategias que utilizan las docentes, se realizó una pregunta respecto a los beneficios que estas aportan a su enseñanza. A continuación, en la Tabla N° 5, se pueden contemplar las respuestas de cada una.

Tabla N° 5. Beneficios de las estrategias pedagógicas

CODIGO	RESPUESTA
D01	La atención casi al 100% de las niñas y la interacción con la parte musical a enseñar.
D02	Lograr la participación de todos, que tengan espacios de movimiento para que se vuelvan a focalizar en la actividad. Que puedan conversar al inicio y al final para que tengan socialización con sus compañeras aunque sea de manera virtual y luego se enfoquen en el tema.
D03	Las niñas están motivadas para aprender, son juegos divertidos y están más atentas en las sesiones.
D04	Observar el nivel de desarrollo motor en el que se encuentran las alumnas.
D05	Motivación

Elaboración propia

Como lo mencionan Londoño y Calvache (2010), las estrategias pedagógicas juegan un rol fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estas dependerán de las acciones que realice el docente para implementarlas y lograr que el contenido presentado sea valioso para el alumno. Así también, Madera et al. (2013), afirman que estas son importantes puesto que brindan diversos beneficios cuando son implementadas correctamente dentro del aula, logrando activar los procesos cognitivos del aprendiz para afrontar nuevos retos y establecer relaciones entre sus conocimientos, mejorando la atención, memoria y concentración del alumno.

Dentro de las respuestas de las docentes, se puede observar que la mayoría, a excepción de una, tienen en común la interacción, motivación y atención, como los beneficios que han surgido gracias a las estrategias pedagógicas utilizadas en sus sesiones virtuales. Como lo mencionan algunas docentes, se logra “la atención casi al 100% de las niñas y la interacción con la parte musical a enseñar” (D01), así como “...est n motivadas para aprender, son juegos divertidos y est n más atentas en las sesiones” (D03). Ello, pone en evidencia que efectivamente cuando las estrategias se utilizan de forma contextualizada y cuentan con un propósito de acuerdo al área en el que se encuentran, se logran diferentes beneficios que potencian las habilidades y capacidades de los alumnos.

Además, una de las docentes menciona que gracias a las estrategias empleadas es que se puede “lograr la participación de todos...” (D02), dando la posibilidad que todas las alumnas sean participantes activos dentro de su aprendizaje. Así también, al brindar “...espacios de movimiento para que se vuelvan a focalizar en la actividad...” (D02), ayuda a que las niñas puedan despejar su mente y canalizar la energía para luego continuar con la sesión. Esta información, se vincularía con lo

denominado como “Pausas activas”, las cuales pueden implementarse tanto como actividades físicas dentro de las sesiones de clase o pueden ser relacionadas con el contenido de clase, lo cual permite que los estudiantes puedan despejar su mente a la vez que continúan aprendiendo de una forma lúdica y recreativa (Watson et. al, 2017).

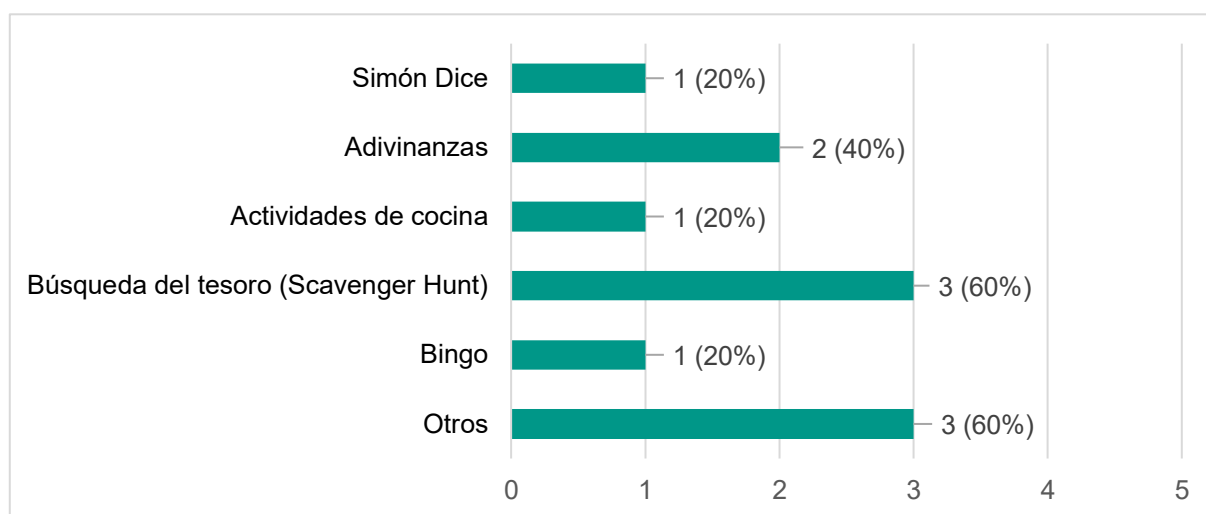
Así también, se demuestra que las estrategias han logrado la interacción de las alumnas a través de un espacio en donde “...puedan conversar al inicio y al final para que tengan socialización con sus compañeras aunque sea de manera virtual y luego se enfoquen en el tema...” (D02). Ello, ayuda a la docente a poder conocer con mayor profundidad a sus estudiantes, sus intereses y estilos de aprendizaje, ya que como lo dice Vásquez (2010), las estrategias pedagógicas que utilice el docente no deben ser sólo para transmitir la información, sino además como un medio para acercarse a sus alumnos. Por ello, el brindar estos espacios, además de que ayuda a generar un vínculo entre las estudiantes y las docentes, es un momento en donde las niñas se sienten escuchadas y valoradas, lo que ayuda a que puedan poner en palabras lo que están sintiendo en ese momento y así luego puedan estar concentradas en la sesión.

Por otro lado, una de las participantes menciona que las estrategias que utiliza la ayudan a “observar el nivel de desarrollo motor en el que se encuentran las alumnas” (D04), lo cual revela que por medio de las actividades de movimiento y juegos, se propicia el desarrollo de diversas habilidades motrices como coordinación óculo-manual y óculo-podal, equilibrio, velocidad, agilidad, motricidad fina, entre otras; las cuales contribuyen a diversas áreas del desarrollo de las niñas. Si bien desde la modalidad virtual, los juegos que se proponen son distintos, ya que debido a las circunstancias estos no pueden proponerse de forma colectiva, gracias a los juegos individuales que se llevan a cabo tanto en las sesiones sincrónicas como asincrónicas, permite que la docente pueda conocer el nivel de desarrollo motor en el que se encuentran y así continuar retando a las alumnas para potenciar diversas habilidades y capacidades.

En definitiva, es importante considerar que cada una de las estrategias pedagógicas que proponga el docente para llevarlas a cabo dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, van a depender del área en la que se desempeñan, los objetivos que se deben lograr y el grupo de alumnos al que se dirigen.

Para culminar con esta subcategoría, se realizó la siguiente pregunta: “¿Cuál de los siguientes juegos colectivos empleas o has empleado en las sesiones pedagógicas virtuales en esta sección de 4 años como parte de las estrategias pedagógicas? (Sea sincrónica o asincrónicamente)”. Para ello, se consideraron cinco juegos principales: “Simón dice”, adivinanzas, actividades de cocina, “Búsqueda del tesoro” y “Bingo”. A continuación, se puede apreciar en la Figura N° 2 las respuestas de los participantes.

Figura N° 2. Juegos colectivos empleados en las sesiones virtuales



Adaptado de: Google Forms

Según lo menciona Jover y Payá (2013), el juego hace que nuestros aprendizajes y las experiencias de vida sean significativas, ya que estos forman la identidad individual y colectiva del estudiante. Es por ello que en este apartado, se toman en cuenta diferentes juegos que son conocidos por la mayoría de las estudiantes y que estas muchas veces constituyen la cultura del individuo. Entre estos juegos, se encuentra la “Búsqueda del tesoro” como el más utilizado por las docentes en esta nueva modalidad virtual.

A través de este, se pueden trabajar una gran variedad de capacidades y habilidades en los alumnos, a la vez que puede ser modificado y adaptado al objetivo que se quiere lograr. Este juego, impulsa a las alumnas a utilizar la memoria y todos sus sentidos para lograr el objetivo, además de desarrollar la percepción que tienen del entorno en el que se encuentran, poniendo en práctica la competencia “Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización”, del

Programa Curricular de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2016b), la cual permite potenciar en el alumno diferentes aspectos como las nociones espaciales, la expresión oral, descripción de objetos, entre otros.

Ello, demuestra que la mayoría de las docentes conocen los grandes beneficios que el juego “squeda del tesoro”, le brinda a las alumnas y lo utilizan como una estrategia fundamental dentro de sus sesiones de clase virtuales, tanto de manera sincrónica como asincrónica, permitiendo que las niñas se diviertan y disfruten de esta actividad, a la vez que adquieren nuevos conocimientos.

Luego le siguen las adivinanzas, siendo el segundo juego colectivo que ha sido seleccionado por algunas docentes, el cual ayuda a estimular el área del lenguaje, expresión oral y pensamiento creativo; además de potenciar las habilidades cognitivas y de fonética del alumno, quienes deben utilizar la memoria y sus saberes previos para encontrar la respuesta (Cruz, 2018). Se puede observar que no todas las docentes consideran este recurso literario como una estrategia para utilizar en las sesiones virtuales, puesto que es importante tomar en cuenta que las participantes se desempeñan en diferentes áreas, por lo cual los objetivos son distintos y no todas las estrategias se adecúan a lo propuesto.

Por otro lado, entre los resultados de menor coincidencia que fueron seleccionados por las participantes se encuentra “Simón dice”, “Bingo” y las actividades de cocina, los cuales pueden ser juegos que no se adecúan tan fácilmente a los objetivos y propuestas de cada una de las áreas en las que se desempeñan las docentes, por lo cual quizá podría resultar complicado implementarlas en las sesiones. Así como en el apartado de “Otros”, se colocaron diferentes respuestas entre las cuáles se encuentran: juego de roles, realizar posturas de yoga y seguir movimientos de la canción. Mientras que también, una de las participantes respondió que no utiliza ningún juego colectivo dentro de sus clases virtuales.

Todo lo mencionado anteriormente, evidencia que si bien la mayoría de las docentes emplea al menos un juego colectivo dentro de sus sesiones virtuales, no todas conocen las diversas posibilidades que cada uno de estos juegos permite y que pueden adaptarse al área y objetivo de sus sesiones. Ello, se debería a que la transición de la modalidad presencial a la virtual se dio en un periodo de tiempo corto, lo cual no permitió que las TIC se implementen de manera progresiva, siendo un reto poder trasladar todos aquellos conocimientos y adaptarlos a esta nueva modalidad ya estando en el proceso de cambio; por lo que aún continúan aprendiendo y

desarrollando diferentes habilidades tecnológicas para lograr la inmersión de la tecnología en la educación.

**4.1.3 Aplicación de las estrategias pedagógicas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.** Esta subcategoría está conformada por tres puntos importantes. El primero se centra en el momento de la aplicación de la estrategia pedagógica en las sesiones virtuales sincrónicas y su finalidad. Luego, se consideran los aspectos fundamentales que deben poseer las estrategias empleadas para que sean significativas; y finalmente, la estrategia más utilizada dentro de la modalidad virtual y su aplicación durante la sesión de clase.

A continuación se presenta la Tabla N° 6, en donde se observan las respuestas de los participantes respecto al momento de la sesión virtual sincrónica en la que emplean la estrategia pedagógica y la finalidad de esta.

Tabla N° 6. Momento de la sesión en la que se aplica la estrategia y su finalidad

CODIGO	RESPUESTA
D01	En todo momento utilizo el material multimedia y el chat está listo en toda la clase para comunicarnos ordenadamente.
D02	-La pausa activa a mitad de sesión para hacer que el movimiento las active y vuelvan a enfocar en el tema y no se cansen de estar quietas ante una pantalla. -Los cantos grupales al comienzo de la sesión para hacer que todas estén atentas a lo que haremos luego.
D03	-Espacio de diálogo al final de la sesión: les da tiempo a las niñas de contar o enseñarnos algo ya que nos vemos poco y necesitan expresarse. -Brain Break: Es un momento a mitad de la sesión para que las niñas se muevan y esto ayuda a su concentración y seguir la clase mas enfocadas.
D04	En todo momento
D05	En toda la sesión

Elaboración propia

Barriga (como se citó en De los Ángeles y De la Hoz, 2008), indica que para clasificar las estrategias pedagógicas que se aplican en el aula se debe tomar en cuenta el momento en el que se utilizan durante la sesión; este las divide en pre-instruccionales, co-instruccionales y pos-instruccionales, en otras palabras se refiere al inicio, desarrollo y cierre de la actividad programada. Como se puede observar en la tabla presentada, la mayoría de las docentes utilizan las estrategias pedagógicas a lo largo de sus sesiones sincrónicas. Ello, pone en evidencia que se están empleando una gran variedad de estrategias dentro de las clases virtuales, puesto que estas se

adaptan a los diferentes momentos y que además se proponen de acuerdo al propósito y objetivo en cada una de las sesiones.

Como lo mencionan Chávez et al. (2017), las estrategias no son estáticas ni existe un listado que se pueda replicar en el aula, puesto que estas deben ser modificadas y adaptadas al grupo de alumnos, para que permitan que las sesiones transcurran con fluidez y así lograr que el alumno se desenvuelva de manera asertiva dentro de este entorno para continuar aprendiendo. Ello, se evidencia en las respuestas de las docentes, puesto que para poder utilizar una o varias estrategias durante la sesión pedagógica, estas han debido de modificarse y adaptarse a la enseñanza.

Algunas de las docentes especifican los momentos en los que implementan las estrategias. De acuerdo a la clasificación anterior y según lo propone M. Gutiérrez (2018), las estrategias cognoscitivas, son las acciones realizadas por el docente al inicio de la sesión, es decir, las estrategias pre-instruccionales, las cuales tienen la finalidad de enfocar y contextualizar al estudiante para que este pueda relacionar sus experiencias previas con la nueva información y que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea pertinente. Ello, se demuestra en la respuesta de una participante al mencionar que utiliza “los cantos grupales al comienzo de la sesión para hacer que todas estén atentas a lo que haremos luego” (D02), siendo una forma de convocar a las alumnas, en donde las canciones son la estrategia que emplea la docente para dar inicio a la clase y así las niñas puedan estar focalizadas para lo que sigue.

Además, también se mencionan las estrategias co-instruccionales, es decir las que se proponen durante la enseñanza con la finalidad de guiar, motivar y orientar al aprendiz. Una de estas estrategias son las pausas activas que se emplean generalmente a la mitad de la sesión “...para hacer que el movimiento las active y vuelvan a enfocar en el tema y no se cansen de estar quietas ante una pantalla” (D02), lo cual lo confirma otra de las docentes cuando menciona que esta estrategia permite “...que las niñas se muevan y esto ayuda a su concentración y seguir la clase mas enfocadas” (D03).

Todo ello, repercute positivamente en el aprendizaje de las alumnas para que la adquisición de la nueva información sea procesada e interiorizada con éxito, ya que el tiempo de atención de los niños es corto y más aún estando frente a una pantalla, siendo la pausa activa una estrategia importante para que las estudiantes tengan un descanso mental y luego se encuentren más enfocados en el contenido.

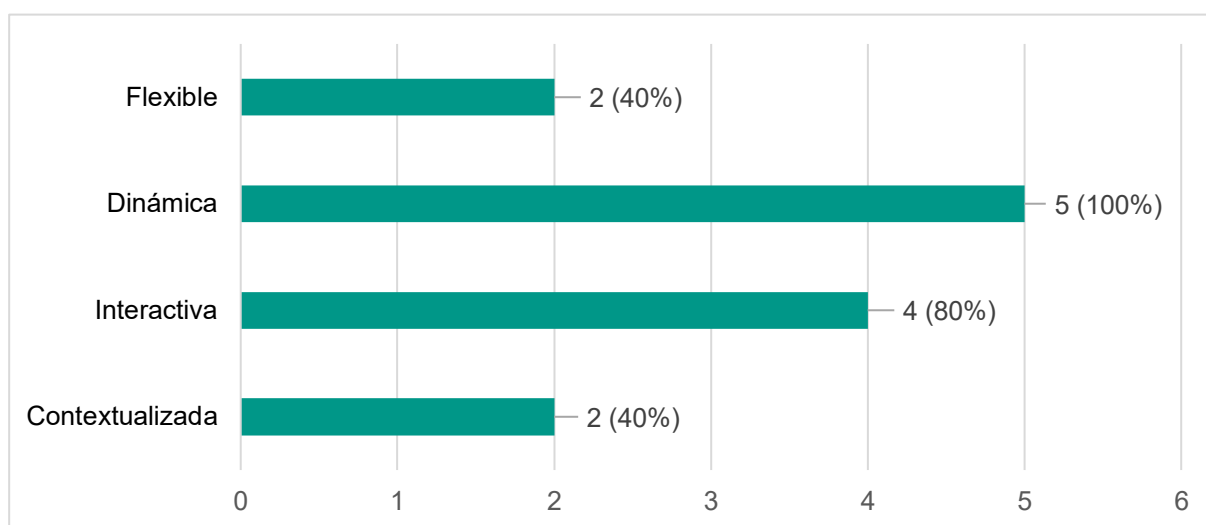
Así también, se puede observar que una de las docentes utiliza los espacio de diálogo al final de la sesión como una estrategia fundamental para que las niñas puedan “contar o enseñarnos algo ya que nos vemos poco y necesitan expresarse” (D03). Estas estrategias que se utilizan al final de las sesiones, son las que Barriga (como se citó en De los Ángeles y De la Hoz, 2008), llama como “pos-instruccionales” y M. Gutiérrez (2018), indica como “aprendizaje”, siendo un espacio en donde se busca la reflexión y análisis de lo aprendido para que el aprendizaje sea permanente y logre situarse en la memoria de largo plazo del estudiante. Sin embargo, se puede observar que el espacio que se genera al final de la sesión, la docente no lo utiliza como un momento de cierre de la actividad, sino más como un espacio en el que las estudiantes pueden expresar diferentes ideas y pensamientos.

Como ya se ha mencionado anteriormente, debido a la situación en la que nos encontramos actualmente, las estrategias que se empleaban al inicio, durante y final de las sesiones de aprendizaje, han tenido que ser modificadas para adaptarse al nuevo contexto. Es por ello que, al final de la sesión, se brinda un espacio de interacción entre las niñas quienes comentan acerca de lo aprendido o también sobre diversos temas de interés, lo cual lleva a que se generen diferentes diálogos entre las alumnas, siendo también un momento de reflexión, no necesariamente académico pero si emocional y social, siendo la prioridad y necesidad en esta nueva modalidad.

Para que las estrategias pedagógicas sean pertinentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente debe impulsar a los estudiantes a investigar, explorar, observar, reflexionar y usar toda su creatividad para que sean partícipes de su propio aprendizaje (De los Ángeles y De la Hoz, 2008). Por ello, en la encuesta se realizó la siguiente pregunta: “¿Cuál de los siguientes aspectos considera fundamental para que la estrategia pedagógica utilizada sea significativa?”. Las respuestas se observan a continuación:



Figura N° 3. Aspectos fundamentales de las estrategias pedagógicas



Tomado de: Google Forms

Como lo demuestra la Figura N° 3, todas las participantes consideran que las estrategias pedagógicas deben ser dinámicas. Ello, lo afirman Londoño y Calvache (2010), quienes aseguran que el aprendizaje es un proceso dinámico en el cual intervienen las estrategias que emplea el docente para motivar al alumno y que este consolide su aprendizaje. Lo cual, asegura que las docentes que participaron en la encuesta, reconocen que el utilizar diversos formatos para presentar el contenido, a través de videos, audios, dibujos, animaciones, juegos y demás, ayuda a que las estudiantes estén motivadas e interesadas por la nueva información y se pueda abarcar los diferentes estilos de aprendizaje de cada una, volviendo la enseñanza más personalizada.

Así también, la mayoría de las encuestadas están de acuerdo en que las estrategias deben ser interactivas, considerando que estas son empleadas dentro de la modalidad virtual en las sesiones sincrónicas y asincrónicas. Para ello, Aglen (2016) indica que es fundamental que las acciones que realice el docente como estrategia para cautivar al estudiante, deben además invitarlo a convertirse en un participante activo dentro de su propio aprendizaje, es decir que este pueda relacionarse con la información presentada para que sea interiorizada por el estudiante y así pueda ser evocada en nuevas situaciones que se presenten en un futuro. Ello, evidencia que las estrategias empleadas en la modalidad virtual por parte de la mayoría de las docentes, permiten que las niñas manipulen los elementos presentados por medio de actividades o juegos innovadores, impactando de manera positiva en el nivel

académico, pues se encuentran motivadas e interesadas por seguir aprendiendo y explorando lo enseñado.

Mientras que por otro lado, se observan dos aspectos que no fueron considerados por la mayoría de los docentes: flexible y contextualizada. El primero, refiere a la capacidad de adaptación de las estrategias pedagógicas en la enseñanza virtual, ya que estas deben ser modificadas para que se adecuen a la realidad. Al encontrarnos en una situación nueva para todos, donde la institución educativa se vio obligada a reestructurar todo su sistema de enseñanza para que esta pueda continuar de manera virtual, las estrategias que antes eran aplicadas en la modalidad presencial no serán iguales a las que se emplean en la virtualidad, puesto que la forma de interacción del docente con los estudiantes y entre ellos es distinta, quienes requieren de otras necesidades.

Por ello, es importante que las estrategias sean flexibles para que estas encajen adecuadamente en el contexto para asegurar la calidad de la educación, permitiendo que se logre una formación integral en cada uno de los alumnos, tanto a nivel profesional como personal y social; y para que esto suceda la estrategia debe flexibilizarse a las diversas situaciones que puedan presentarse, estando relacionada con la situación actual y grupo en el que se emplea para que tenga significatividad (Vásquez, 2010).

Y con ello, viene ligado el otro aspecto, la contextualización. Este, debe encontrarse de manera transversal en cada una de las actividades y estrategias que se propongan, puesto que para elaborar y diseñar cada una de las sesiones de clase, se debe conocer el grupo de estudiantes, sus intereses y necesidades para que el contenido vaya acorde a la realidad.

Todos los aspectos propuestos en la encuesta son indispensables al momento de proponer una estrategia pedagógica, ya que para lograr que esta que sea dinámica e interactiva, debe ser también flexible y contextualizada para que se adecúe al momento de la sesión en que se implemente, estando ligada con el objetivo y propósito de la actividad, así como a la realidad de los estudiantes y todas las situaciones que pueden interferir en su aprendizaje. Por ello, el docente debe estar preparado en todo momento para modificar, adaptar y crear nuevas estrategias que le permitan desarrollar sus objetivos de una manera pertinente y significativa, para que el aprendizaje de los alumnos sea trascendente en sus vidas.

Para culminar con esta subcategoría, en la Tabla N° 7, se exponen las respuestas de las docentes encuestadas en cuanto a cómo aplican las estrategias pedagógicas mencionadas durante la sesión de clase a través de ejemplo concretos.

Tabla N° 7. Aplicación de las estrategias pedagógicas durante la sesión de clase

CODIGO	RESPUESTA
D01	Para llegar al objetivo musical muchas veces invento un cuento, también realizo ejemplos y luego completamos las actividades juntas.
D02	-La búsqueda del tesoro para reforzar colores o figuras geométricas. -La pausa activa por lo general a mitad del cuento con una canción y movimiento que tenga que ver con la historia.
D03	-Interactividad en zoom: Durante la sesión tenemos alguna actividad interactiva en donde las niñas pueden marcar, encerrar un dibujo, escribir algún número o sonido. Esto ayuda a que se motiven y estén enfocadas en el concepto que están aprendiendo. -Espacio de diálogo al final de la clase: las niñas nos cuentan lo que han hecho, nos enseñan sus tareas ya hechas, nos enseñan algún juguete favorito. Algo que está pasando últimamente es que las niñas ya se conocen un poco más y conversan entre ellas, una interacción social que no están teniendo y necesitan mucho.
D04	-Utilizo un material que puedan manipular, jugar, expresar, resolver en las tareas de movimiento. -Utilizo láminas de yoga para copiar posturas. Utilizo Música de fondo que indica el inicio y término de cada actividad propuesta.
D05	Si

Elaboración propia

Como se puede demostrar en la tabla presentada, existe una gran variedad de respuestas y ejemplos de cómo se emplean las diferentes estrategias pedagógicas dentro de las sesiones virtuales. Por ello, es importante recordar que cada una de las participantes, son docentes que se desempeñan en diferentes áreas, en donde la frecuencia y duración de las sesiones varía, además de los objetivos y competencias a lograr. A continuación se analizan cada una de las respuestas obtenidas.

La primera respuesta, señala al cuento como una de las estrategias que la docente utiliza dentro de las sesiones virtuales. En este sentido, se puede afirmar que por medio del cuento se desarrollan diversas habilidades como vocabulario,

comprensión, secuencia y memoria. Como lo menciona una docente, “para llegar al objetivo musical muchas veces invento un cuento, también realizo ejemplos y luego completamos las actividades juntas” (D01). Ello, evidencia que existe un conocimiento profundo acerca de lo que se quiere lograr, teniendo claro el objetivo para así poder proponer una estrategia adecuada. Además, se demuestra que efectivamente la estrategia que utilizó fue contextualizada, tanto al contenido de clase como a la edad y grupo de estudiantes, ya que el cuento fue creado por la docente. Ello, se evidencia en un estudio realizado por Mokhtar, Halim & Kamarulzaman (2011), en el cual se demostró que la elección de la historia por parte del docente juega un rol importante para que la narración cumpla con los objetivos.

Por otro lado, una de las docentes explica cómo utiliza “La búsqueda del tesoro” para “...reforzar colores o figuras geométricas” (D02), siendo un juego que posee una gran variedad de beneficios como el poder “describir, comunicar y representar las posiciones de los objetos y de las personas, así como sus desplazamientos; y manejar un lenguaje que les posibilite comunicar posiciones, indicar movimientos, e identificar y describir objetos” (Ministerio de Educación, 2016a, p.4).

Además, es una dinámica que las estudiantes disfrutan aún estando en la virtualidad, puesto que les permite desplazarse dentro de casa para poder encontrar los objetos mencionados por el docente, lo que requiere de memoria y agilidad; a la vez que también van conociendo las características y la denominación de los diferentes objetos que muestran sus compañeras. Por ello, es importante que la docente, al proponer esta actividad, tenga conocimiento de los materiales u objetos que por lo general puedan tener las niñas en casa, ya que estos deberán encontrar lo solicitado en el menor tiempo posible.

Asimismo, se menciona también la “Pausa activa”, la cual una de las docentes la emplea “por lo general a mitad del cuento con una canción y movimiento que tenga que ver con la historia” (D02). Con ello, se puede mencionar nuevamente la importancia de que el docente tenga conocimiento no sólo de los intereses de los niños, sino además del objetivo de la actividad para poder vincular la estrategia con el contenido de la sesión. Ello, permite que la información brindada pueda ser interiorizada por los estudiantes desde otro enfoque, es decir, brinda la posibilidad que a través de una actividad recreativa y de movimiento, se presente el contenido de clase de una forma innovadora y dinámica, abarcando todos los estilos de aprendizaje de los estudiantes, quienes necesitan del movimiento para poder comprender e

interiorizar mejor lo enseñado. Además, cabe mencionar que las pausas activas, logran aumentar el oxígeno del cerebro y mejorar la circulación, lo que ayuda a que el nivel de energía aumente, tanto en los estudiantes como en los docentes (Jiménez y Monroy, 2015).

Otra de las participantes, menciona dos estrategias que se vinculan directamente con las sesiones virtuales sincrónicas a través de Zoom. La primera, es la interactividad que propicia en la plataforma, donde menciona que “durante la sesión tenemos alguna actividad interactiva en donde las niñas pueden marcar, encerrar un dibujo, escribir algún número o sonido” (D03). Ello, se logra debido a que la docente utiliza de forma pertinente y gracias a sus conocimientos, las herramientas que brinda esta plataforma en donde los estudiantes pueden realizar una serie de acciones relacionadas al tema de la sesión de aprendizaje, como por ejemplo: dibujar, realizar círculos, colocar sellos, mover objetos de la pantalla y demás; lo que “ayuda a que se motiven y estén enfocadas en el concepto que están aprendiendo” (D03). Como lo mencionan Ahmad et al. (2019), los EVA permiten que los alumnos tengan la posibilidad de interactuar con los recursos y con los participantes de una forma más dinámica que les permite enriquecer sus conocimientos, gracias a las estrategias y acciones que realice el docente para llevarlas a cabo.

Mientras que la segunda estrategia que se propone, es el espacio de diálogo al final de la sesión como un momento en donde “las niñas nos cuentan lo que han hecho, nos enseñan sus tareas ya hechas, nos enseñan algún juguete favorito” (D03), lo que permite la interacción entre ellas, convirtiendo estos entornos en lugares seguros y cálidos para poder expresar sus ideas, pensamientos y emociones. Melo-Solarte y Díaz (2018), reconocen que los seres humanos nos caracterizamos por tener la capacidad de emocionarnos, lo que nos ayuda a relacionarnos con el mundo y construir nuestros conocimientos a partir de lazos afectivos que nos impactan de una u otra forma. Ello hace que nuestros aprendizajes sean valiosos, pues la capacidad de aprender está influenciada por las emociones.

Por ello, es importante generar estos momentos, ya que debido a la coyuntura en la que nos encontramos, los espacios de interacción social entre los niños se han visto restringidos y limitados por los protocolos de seguridad, dejando de lado uno de los aspectos más importantes en el desarrollo integral, la socialización. Este espacio de diálogo que se brinda al inicio o final de las sesiones, promueve el intercambio de ideas entre los estudiantes, pues “algo que está pasando últimamente es que las niñas

ya se conocen un poco más y conversan entre ellas, una interacción social que no están teniendo y necesitan mucho” (D03), lo cual demuestra que estos momentos son necesarios e importantes para las alumnas, quienes necesitan desarrollar también el área socioemocional, además que este ayuda a que se sientan más motivados a conectarse a las sesiones, ya que logran hacer vínculo con sus compañeras y docentes.

Finalmente, la última respuesta de las participantes, hace énfasis en el uso de diversos materiales interactivos, refiriéndose a elementos que las alumnas tengan en casa para que estas puedan “manipular, jugar, expresar, resolver en las tareas de movimiento...” (D04), haciendo del alumno el protagonista de su propio aprendizaje, generando que los EVA se conviertan en un espacio que fomente la autonomía a través de estrategias lúdicas y creativas en donde el aprendiz pueda interactuar con el material (Bellina, 2016).

La variedad de respuestas en cuanto a la aplicación de las estrategias pedagógicas, afirma lo antes mencionado por Vásquez (2010), quien indica que es importante que el docente utilice nuevas herramientas, técnicas y estrategias didácticas para asegurar la calidad de la educación, pues estas no son estáticas ni existe un listado que puede ser empleado por cualquier docente sin modificarse (Chávez et al., 2017). Por ello, las respuestas de las docentes son tan diversas entre sí, pues cada una ha recurrido a diferentes estrategias, utilizando diferentes plataformas y recursos de acuerdo al área, grupo y objetivo que se pone en práctica, y así lograr que estas sean un medio para llegar a las alumnas y que el aprendizaje sea de calidad, significativo y trascendente.

## **4.2 Herramientas digitales**

Continuando con la segunda categoría, se proponen dos subcategorías: las plataformas y los recursos educativos virtuales que las docentes utilizan en la modalidad virtual, tanto en las sesiones sincrónicas como asincrónicas. A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

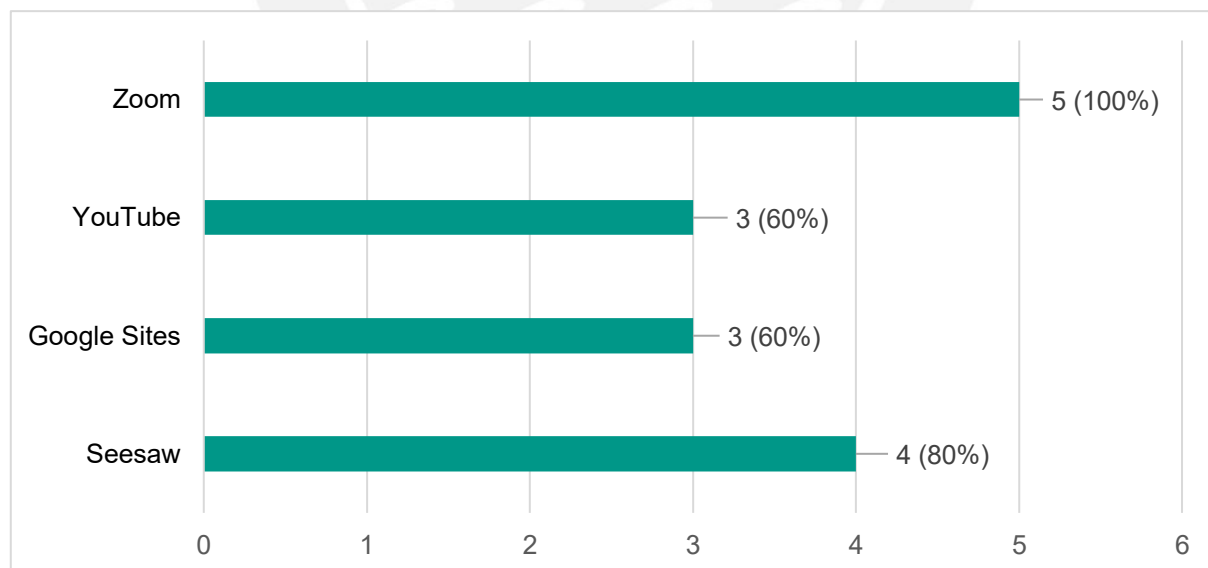
**4.2.1 Plataformas virtuales.** Para analizar esta subcategoría, se consideraron las cuatro plataformas principales: Zoom, YouTube, Google Sites y Seesaw. Como

se observa en el Figura N° 4, la plataforma de videoconferencia Zoom es utilizada por todas las encuestadas.

Esta, cuenta con una gran variedad de opciones que le permiten al docente realizar su sesión de clase utilizando diferentes estrategias de acuerdo al tema y objetivos presentados, haciendo de la enseñanza dinámica e interactiva. Una de las opciones que les brinda a las docentes, es la posibilidad de presentar diversos recursos educativos virtuales creados o seleccionados de alguna otra plataforma, como lo son las diapositivas, para mostrar los contenidos en las sesiones virtuales sincrónicas. Además, esta permite que los usuarios interactúen con la pantalla al utilizar la herramienta de dibujo, en donde se pueden realizar líneas, círculos, sellos y demás al momento de resolver una pregunta, juego o actividad, así como tienen la opción de mover los elementos que se muestran en la pantalla. Ello, le brinda la posibilidad a las alumnas de ser protagonistas de su propio aprendizaje, fomentando la autonomía en la realización de actividades.

Al ser Zoom la plataforma utilizada por todas las docentes, podemos afirmar que estos mantienen una comunicación constante con los alumnos en tiempo real, en donde se realizan las sesiones de clase.

Figura N° 4. Plataformas virtuales



Tomado de: Google Forms

Por otro lado, se puede mencionar que Seesaw, es también una plataforma indispensable en la labor de las docentes encuestadas, siendo una aplicación que

fomenta la autonomía según lo propone Nur & Riadil (2019), ya que es sencilla y fácil de utilizar por los niños, en donde ellos mismos podrán realizar las actividades propuestas, así como colocar sus respuestas por medio de fotos, videos, dibujos, audios, entre otros; creando un portafolio virtual de todos los trabajos realizados. Además, esta le permite al estudiante manipular, crear y modificar las actividades propuestas según las indicaciones, para luego poder ser enviadas a la docente encargada y que esta pueda corregirlas y realizar la retroalimentación correspondiente, que luego el mismo estudiante podrá observar para seguir mejorando.

Así también, Google Sites y YouTube, fueron seleccionadas por la mayoría de las docentes, evidenciando la variedad de plataformas que se están tomando en consideración para brindar al alumno diferentes actividades y juegos. Por un lado, Google Sites, le brindan la posibilidad al docente de poder organizar el contenido según el área a desarrollar a través de diversos recursos multimedia que son colocados en esta plataforma, ayudando a recopilar toda la información en un mismo lugar para que las niñas puedan observar las actividades que deben realizar todos los días y sea fácil de acceder a las tareas.

Mientras que en YouTube, la docente puede colocar los tutoriales que realiza para explicar las actividades que se llevan a cabo de manera asincrónica, los cuales son insertados en Google Sites. Ello, pone en evidencia lo mencionado anteriormente, en donde se demuestra que el utilizar diferentes plataformas, recursos y herramientas digitales en la enseñanza, permite que el alumno cuente con más posibilidades de aprender de acuerdo al estilo y ritmo de aprendizaje, así como fomenta la autonomía de este (Larripa, 2016).

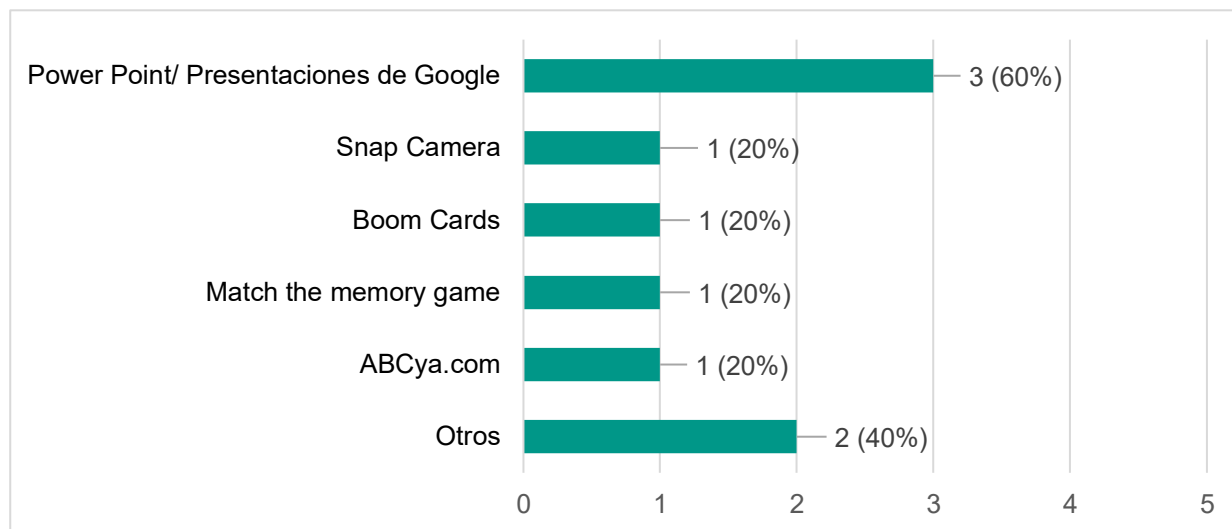
A pesar de la coyuntura actual por el Covid-19, en donde la institución educativa debió reinventarse para continuar brindando una enseñanza de calidad a los estudiantes y lograrlo de manera virtual, se puede observar que las docentes han logrado abarcar la mayoría de las plataformas que permiten dar continuidad a los aprendizajes. Además, según lo observamos en la Figura N° 4, se han incorporado tanto sesiones virtuales sincrónicas a través de Zoom, como actividades asincrónicas por medio de YouTube, Seesaw y Google Sites.

**4.2.2 Recursos educativos virtuales.** Por lo que se refiere a recursos educativos virtuales, estos son los materiales presentados por las docentes para



facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presentan las respuestas seleccionadas por los participantes.

Figura N° 5. Recursos educativos virtuales



Adaptado de: Google Forms

Al observar la Figura N° 5, se puede demostrar que el único recurso educativo virtual que fue seleccionado por la mayoría de las docentes es “Power Point” o “Presentaciones de Google”, siendo una de las aplicaciones más conocidas a nivel mundial. Este recurso, permite crear una gran variedad de contenido educativo a través de animaciones, gráficos, imágenes, videos y audios, teniendo la posibilidad de presentar la información en diferentes formatos y así lograr la atención de todos los alumnos, abarcando los diversos estilos de aprendizaje. Además, puede ser utilizada tanto en las sesiones sincrónicas como asincrónicas.

En cuanto al rubro de “Otros”, se encontraron dos respuestas: “videos hechos con movie maker y subidos al YouTube” y “Zoom”. Así también, los demás recursos presentados en las alternativas de la encuesta que obtuvieron menor respuesta fueron: “Snap Camera”, “Boom Cards”, “Match the memory game” y “ABCya.com”, las cuales probablemente aún no son conocidas por las docentes. Diversos autores como Coll et al. (2008) y Levy y Stockwell (como se citó en Hampels & Pleines, 2013), consideran que para implementar las TIC en el aula, se deben tomar en cuenta dos aspectos importantes.

El primero, se centra en la importancia de que el docente tenga conocimientos sobre estas y cómo se utilizan, así como las limitaciones y posibilidades de cada

herramienta. Mientras que la segunda, enfatiza en seleccionar las herramientas pertinentes para poder ser llevadas a cabo de acuerdo al contexto, grupo y edad a la que se dirigen. Por ello, es fundamental que se adquieran las competencias necesarias para poder implementar las TIC en la educación y que estas sean una herramienta que ayude al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, la cual debe darse de manera progresiva, para brindar capacitaciones acerca de cómo utilizar, encontrar, diseñar y crear recursos educativos para ser incorporados en la modalidad virtual.

Luego de conocer los recursos educativos virtuales empleados por las docentes, se preguntó acerca de los aspectos que consideran fundamentales al momento de seleccionar un recurso. Destacando la información de Zevallos (2018), estos han pasado de ser estáticos y monótonos a ser dinámicos e interactivos, permitiendo que el estudiante cree, manipule y modifique los elementos presentados en los recursos educativos. Ello, lo podemos observar en los resultados obtenidos (Tabla N° 8), en donde algunas docentes consideran importante la dinamicidad e interactividad que le brindan los recursos educativos, así como la “originalidad, simplicidad...” (D05), y que este sea “...didáctico, fácil de usar” (D02).

Tabla N° 8. Aspectos para seleccionar un recurso educativo virtual

CODIGO	RESPUESTA
<b>D01</b>	Que sea totalmente educativo y busco los videos con elementos musicales.
<b>D02</b>	Que sea ameno, didáctico. fácil de usar.
<b>D03</b>	Que no tenga propagandas, que sea de acuerdo a la edad que enseño.
<b>D04</b>	Por ser del área psicomotriz, imágenes claras para que puedan copiar el patrón motor a seguir.
<b>D05</b>	Originalidad, simplicidad, interactiva.

Elaboración propia

Asimismo, Larripa (2016), menciona que estos recursos no pueden implementarse de forma aislada al contenido y objetivos que se trabajan, lo cual se puede constatar en las respuestas de las docentes las cuales mencionan que el recurso que se seleccione “por ser del área psicomotriz, imágenes claras para que puedan copiar el patrón motor a seguir” (D04), además se deben proponer “...de acuerdo a la edad que enseño” (D03), para que este tenga valor y significatividad, así como tiene que ser “totalmente educativo” (D01), es decir, que tenga un propósito y

esté alineado a las metas que se proponen. Ello, demuestra que según al área en la que se desempeña cada docente, los recursos variarán de acuerdo a lo que se busca lograr y que vaya acorde a la sesión de clase.

Por otro lado, entre otros aspectos que las participantes consideran importante, es que existan elementos musicales, así como evitar que tengan propagandas, ya que muchas veces estas no son adecuadas para los niños. Con ello, se puede observar que a pesar de que todas las docentes encuestadas se desenvuelven en diferentes áreas, se han podido rescatar dos aspectos importantes a considerar al momento de seleccionar un recurso educativo virtual. El primero se centra en que este sea dinámico e interactivo; mientras que el segundo busca que los recursos tengan un propósito y sean pertinentes, lo cual engloba las características principales que deben de poseer los recursos educativos virtuales para que sean incorporados dentro de la enseñanza como una herramienta que acompañe al docente en su labor.

Todo el análisis realizado, ha permitido conocer las estrategias pedagógicas que emplean las docentes en los EVA, por medio de diversas plataformas y recursos educativos virtuales que lo conforman, y que ayudan al docente complementar su enseñanza. Ello, asegura que el aprendizaje sea significativo y adecuado a la nueva modalidad virtual para atender las necesidades de las alumnas.

## CONCLUSIONES

1. Las estrategias pedagógicas aplicadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje son distintas a las empleadas en la modalidad presencial, puesto que estas han debido de ser modificadas en dos aspectos. El primero, es en base a las herramientas y recursos nuevos que se han implementado para que puedan desarrollarse de forma virtual. Y el segundo, se centra en la interacción de los estudiantes, ya que la forma de socialización se vio afectada por el Covid-19, limitando los espacios de intercambio de ideas entre las alumnas.
2. En la modalidad virtual, la estrategia pedagógica más utilizada por las docentes fue la interactividad en Zoom; esta busca la participación activa de las estudiantes durante las clases virtuales, fomentando un espacio de interacción con el material y entre ellas. Seguido de ello, se encontraron cuatro estrategias: juegos colectivos, pausas activas, espacio de diálogo al inicio y final de la sesión, y materiales multimedia; los cuales logran que los EVA se conviertan en espacios cálidos y dinámicos para las niñas, permitiendo la interacción entre ellas y las docentes.
3. Las estrategias pedagógicas aplicadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, dependerán de las capacidades y habilidades que tenga el docente acerca del conocimiento y manejo de las TIC para poder proponer de acuerdo al objetivo, edad, grupo y contexto en el que se encuentren los estudiantes, estrategias que sean pertinentes a través de las herramientas digitales que le permitan llevarlas a cabo, tanto en las sesiones sincrónicas como asincrónicas.

4. La plataforma de videoconferencia Zoom, es la más utilizada por las docentes, siendo una herramienta que permite que se lleven a cabo las sesiones virtuales en tiempo real, además de contar con una gran variedad de opciones que le permiten al estudiante interactuar con el material y los elementos presentados, así como brinda la posibilidad de que los alumnos se relacionen con sus compañeros y docentes. También, las docentes utilizan Seesaw, Google Sites y YouTube, para complementar el aprendizaje de una forma asincrónica, presentando la información desde diferentes formatos y materiales multimedia para que las alumnas continúen desarrollando diversas habilidades y competencias de acuerdo a los objetivos planificados y abarcando los diferentes estilos de aprendizaje.
5. El recurso educativo virtual que se ha empleado en las sesiones virtuales, tanto sincrónicas como asincrónicas, es “Power Point” o “Presentaciones de Google”. Este recurso permite crear, a través de diversos formatos como animaciones, gráficos, imágenes, videos y audios, una gran variedad de contenido educativo. Sin embargo, además del recurso mencionado, las docentes no utilizan otros que también pueden ser empleados en la modalidad virtual y que son fundamentales para convertir los EVA en un espacio dinámico e interactivo, y así evitar que este sea monótono y ajeno a las niñas.

## RECOMENDACIONES

1. Es fundamental que los docentes adquieran las competencias necesarias para poder utilizar de manera pertinente y eficiente las herramientas digitales, y así poder abarcar los diferentes estilos de aprendizaje de cada estudiante, logrando que la enseñanza sea significativa y trascendente.
2. Cada una de las estrategias pedagógicas que proponga el docente para llevarlas a cabo dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, deben propiciar la participación activa de los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo. Así también, estas se proponen de acuerdo al objetivo que se desea lograr y las necesidades que van surgiendo a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo flexibles y relacionadas al contexto en la que se encuentran inmersos los estudiantes.
3. Para que los Entornos Virtuales de Aprendizaje sean un espacio cálido y seguro para los alumnos, las plataformas y los recursos educativos virtuales que sean seleccionados deben permitir al alumno interactuar con el material brindado, es decir, que el estudiante pueda interactuar con los elementos presentados para resolver la actividad, haciendo de este espacio dinámico e interactivo.
4. Considerar el aprendizaje multisensorial a pesar de que la enseñanza se lleve a cabo en la modalidad virtual, ya que si bien todo debe ser visual y auditivo, también se deben brindar actividades que le permitan al estudiante experimentar por medio de otros sentidos como el gusto, el olfato y el tacto, para que el aprendizaje sea comprendido e interiorizado mejor, haciendo del contenido significativo para el alumno.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acurero, M., Pérez, M. y Martínez, A. (2017). Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación por parte de los Docentes de Instituciones Educativas de Sucre. *Económicas CUC*, 38(2), 121-130. Recuperado de <https://doi.org/10.17981/econcuc.38.2.2017.10>
- Aglen, B. (2016). Pedagogical strategies to teach bachelor students evidence-based practice: A systematic review. *Nurse Education Today*, 36 (2016), 255-263. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0260691715003494>
- Ahmad, M., Razak, H., Omar, M., & Mkpojiogu, E. (2019). Knowledge Transfer of VLE Frog in Secondary School. *IC/ET* (2019), 248-251. Recuperado de <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3323771.3323800>
- Barker, J. & Gossman, P. (2013). The learning impact of a virtual learning environment: student's views. *Teacher Education Advancement Network Journal* 5 (2), 19-38. Recuperado de <http://insight.cumbria.ac.uk/id/eprint/1455/1/146-574-1-PB.pdf>
- Bellina, C. (2016). Aprender desde la autonomía en la Educación a Distancia. *Argonautas*, 6 (7), 165-174. Recuperado de <http://www.argonautas.unsl.edu.ar/files/11.-%20BELLINA%20CECILIA.pdf>
- Belloch, C. (2012). Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de Valencia* (2012). Recuperado de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *RUSC: Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1), 36-47. Recuperado de <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n1-boneu/298-1215-2-PB.pdf>
- Bustos, A. y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15 (44), 163-184. Recuperado

de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662010000100009](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009)

Carlson, J., Engelberg, J., Cain, K., Conway, T., Mignano, A. Bonilla, E., Geremia, C. & Sallis, J. (2015). Implementing classroom physical activity breaks: Associations with student physical activity and classroom behavior. *Preventive Medicine* 81 (2015), 67-72. Recuperado de <file:///Users/kira/Downloads/Implementing%20classroom%20physical%20activity%20breaks-Associations%20with%20student%20physical%20activity%20and%20classroom%20behavior.pdf>

Castro, A. y Osorio, R. (2017). *Implementación de pausas activas físicas y mentales como estrategia lúdica, para trabajar la atención en los estudiantes de grado segundo del Colegio Taller Psicopedagógico de los Andes* (Trabajo de grado). Recuperado de [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1951/Castro\\_Alejandra\\_Osorio\\_Rosa\\_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1951/Castro_Alejandra_Osorio_Rosa_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. *Bogotá: biblioteca electrónica de la universidad Nacional de Colombia*, 2(2015), 1-11. Recuperado de <https://en.calameo.com/read/003146819cf01f68b123a>

Chávez, M., Ramos, A. y Velázquez, P. (2017). Análisis de las estrategias docentes para promover la convivencia y disciplina en el nivel de educación preescolar. *Educación*, 26(51), 55-78. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/19285>

Coll, C., Mauri, T., y Onrubia, J. (2008). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. En C. Coll y C. Monereo (Eds.), *Psicología de la educación virtual* (pp. 213-232). Madrid: Morata. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/281119910\\_Los\\_entornos\\_virtuales\\_de\\_aprendizaje\\_basados\\_en\\_el\\_analisis\\_de\\_casos\\_y\\_la\\_resolucion\\_de\\_problemas](https://www.researchgate.net/publication/281119910_Los_entornos_virtuales_de_aprendizaje_basados_en_el_analisis_de_casos_y_la_resolucion_de_problemas)

Comité de Ética. (2016) *Reglamento del Comité de Ética de la investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. Recuperado de <http://departamento.pucp.edu.pe/psicologia/wp-content/uploads/2019/08/reglamentodelcomitedeeticadelainvestigaciondelapontificiauniversidadcatolicadelperu.pdf>

Cruz, A. (2018). *Las rimas y adivinanzas como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de edad de la institución educativa "Paygual" de Cachachi, Cajabamba* (Trabajo de grado). Recuperado de [http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/3144/T016\\_41068252\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/3144/T016_41068252_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



- Cruz, L., y Hernández, G. (2016). *Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor* (Trabajo de grado). Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1084/CruzGaleanoLuzEstela.pdf?sequence=2>
- Delgado, M. y Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en Entornos Virtuales para el Aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9 (2), 1-21. Recuperado de <http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De los Ángeles, Y. y De la Hoz, G. (2008). *Estrategia evaluativa facilitadora del mejoramiento del resultado en las pruebas ICFES de los estudiantes de la Institución Educativa Distrital Antonio José de Sucre* (Trabajo de grado). Corporación Universitaria de la Costa. Recuperado de <http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/1396/72002897.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Escalante, S. y Lizcano, S. (2018). *Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición* (Trabajo de grado). Recuperado de <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/3372/1/Propuesta%20pedag%C3%B3gica%20el%20juego%20como%20procedimiento%20did%C3%A1ctico%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%20transici%C3%B3n.pdf>
- Fátima, R. y Reinoso, F. (2015). *Estrategias Metacognitivas y el Aprendizaje Significativo en los niños de siete a once años de Educación Básica* (Tesis de maestría). Recuperado de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1357/1/75744.pdf>
- Gamboa, M., García, Y. y Beltrán, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de Investigaciones UNAD*, 12(1), 101-128. Recuperado de [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)
- García, E. (2009). Aprendizaje y construcción del conocimiento. Las plataformas de aprendizaje. En C. López y M. Matesanz del Barrio (Eds.), *Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad* (pp. 21-44). Madrid: Biblioteca Nueva. Recuperado de [https://eprints.ucm.es/9973/1/APRENDIZAJE\\_Y\\_CONSTRUCCION\\_DEL\\_CONOCIMIENTO.pdf](https://eprints.ucm.es/9973/1/APRENDIZAJE_Y_CONSTRUCCION_DEL_CONOCIMIENTO.pdf)
- García, L. (2012). ¿Por qué va ganando la educación a distancia?. [versión electrónica]. *UNED*. Recuperado de [https://play.google.com/books/reader?id=aYi\\_XHxAa1MC&hl=en\\_GB&pg=GBS.PA8](https://play.google.com/books/reader?id=aYi_XHxAa1MC&hl=en_GB&pg=GBS.PA8)

- García, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED*, 19(2), 9-23. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859001.pdf>
- Garrison, D & Cleveland-Innes, M. (2010). Foundations of distance education. *An introduction to distance education: Understanding teaching and learning in a new era*, 13-25. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=TrKLAqAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=the+evolution+of+distance+education+19th+century&ots=hJlkFf1RLb&sig=NTpg1\\_fwyjpLj0TL8j7WOHALzU&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=TrKLAqAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=the+evolution+of+distance+education+19th+century&ots=hJlkFf1RLb&sig=NTpg1_fwyjpLj0TL8j7WOHALzU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Suárez, C. (2002). *Entornos Virtuales de Aprendizaje: interfaz de aprendizaje corporativo*. (Trabajo de grado). Recuperada de [https://www.researchgate.net/profile/C\\_SuarezGuerrero/publication/39153600\\_Entornos\\_virtuales\\_de\\_aprendizaje\\_interfaz\\_de\\_aprendizaje\\_cooperativo/links/02e7e53a1c64fbec64000000/Entornos-virtuales-de-aprendizaje-interfaz-de-aprendizaje-cooperativo.pdf](https://www.researchgate.net/profile/C_SuarezGuerrero/publication/39153600_Entornos_virtuales_de_aprendizaje_interfaz_de_aprendizaje_cooperativo/links/02e7e53a1c64fbec64000000/Entornos-virtuales-de-aprendizaje-interfaz-de-aprendizaje-cooperativo.pdf)
- Gutiérrez, C. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e innovación*, 8(2), 279-293. Recuperado de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion\\_duitama/article/view/7170/6507](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/7170/6507)
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y "aprender a aprender". *Tendencias Pedagógicas*, 31 (2018), 83-96. doi: <http://dx.doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Hampels, R., & Pleines, C. (2013). Fostering Student Interaction and Engagement in a Virtual Learning Environment: An Investigation into Activity Design and Implementation. *CALICO Journal*, 30(3), 342-370. Recuperado de [www.jstor.org/stable/calicojournal.30.3.342](http://www.jstor.org/stable/calicojournal.30.3.342)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación [versión DX Reader]*. Recuperado de [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Janssen, M., Chinapaw, M., Rauh, S., Toussaint, H., Mechelen W. & Verhagen, E. (2014) . A short physical activity break from cognitive tasks increases selective attention in primary school children aged 10–11. *Mental Health and Physical Activity*, 7 (2014), 129-134. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1755296614000374>
- Jiménez, F. y Monroy, J. (2015). *Las pausas activas escolares como estrategia pedagógica para influenciar la atención en los estudiantes del grado primero, de la jornada tarde del IED Francisco José de Caldas sede "C"*. (Trabajo de grado). Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8337/TRABAJO%20FINAL%20FREDDY%20JIMENEZ%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 8(1), 141-150. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3999526>
- Jover, G. y Payá, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón*, 65(1), 13-18. Recuperado de [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65\\_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)
- Larripa, E. (2016). *Plataformas virtuales: una nueva forma de enseñar*. (Trabajo de grado). Recuperado de [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE001324.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001324.pdf)
- Londoño, P. y Calvache, J. (2010). Las estrategias de enseñanza: Aproximación teórico-conceptual. En F. Vásquez (Eds.), *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en Instituciones Educativas de la ciudad de Pasto* (pp. 11-32). Bogotá: CLACSO. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- López, E. y Ortiz, M. (2018). *Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2*. (Trabajo de grado). Recuperada de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2127/MAE-STRO%20-%20Maribel%20Ort%C3%ADz%20Carvajal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, P. y Fachelli, S. (2016). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccaa\\_a2016\\_cap2-3.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccaa_a2016_cap2-3.pdf)
- Lucumi, P. y González, M. (2015). El ambiente digital en la comunicación, la actitud y las estrategias pedagógicas utilizadas por docentes. *TED*, 37(2015), 109-129. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/3255/2818>
- Madera, G., Padilla, K. y Scatte, J. (2013). *Estrategias didácticas y logros de aprendizaje en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial Victoria Barcia Boniffatti, Iquitos – 2013*. (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/2418>
- Martínez, J. (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial?. *Educación*, 20(39), 7-22. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2488>
- Martínez, M., Ruíz, E. y Galindo, R. (2015). Ambientes virtuales de aprendizaje y sus entornos con diseños abiertos y restringidos para la construcción del conocimiento; diferencias y similitudes. *Eduqa*. Recuperado de [http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje1/1\\_aa\\_Martinez\\_Nadia\\_Ruiz\\_Edith\\_Galindo\\_Rosa\\_Ambientes\\_virtuales\\_de\\_aprendizaje\\_y\\_sus\\_entor](http://www.eduqa.net/eduqa2015/images/ponencias/eje1/1_aa_Martinez_Nadia_Ruiz_Edith_Galindo_Rosa_Ambientes_virtuales_de_aprendizaje_y_sus_entor)

nos con diseños abiertos y restringidos para la construcción del conocimiento diferencias y similitudes.pdf

- Melo-Solarte, D. y Díaz, P. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información tecnológica*, 29(3), 237-248. Recuperado de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci\\_arttext&lng=n](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07642018000300237&script=sci_arttext&lng=n)
- Ministerio de Educación. (2016a). *Programa curricular de Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016b). *Unidad de aprendizaje ciclo II: La búsqueda de tesoros para jugar*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/pdf/inicial/matematica.pdf>
- Mokhtar, N., Halim, M., & Kamarulzaman, S. (2011). The effectiveness of storytelling in enhancing communicative skills. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 18(2011), 163-169. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/82450422.pdf>
- Nur, M. & Riadil, I. (2019). Seesaw Media: Digital Natives' preference in 4.0 Speaking Learning Class. *English Language and Literature International Conference*, 3 (2019), 202-208. Recuperado de <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/4718/4248>
- Popeska, B., Mitkovska, S., Chin, M., Edginton, C., Mok, M. & Gontarev, S. (2018). Implementation of Brain Breaks® in the Classroom and Effects on Attitudes toward Physical Activity in a Macedonian School Setting. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 15(6), 1-18. Recuperado de <https://www.mdpi.com/1660-4601/15/6/1127/htm>
- Porras, N. (2010). La psicología y la educación a distancia: frente al reto de aprender desde la autonomía. *Poiésis*, 10(19). Recuperado de <https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/110/96>
- Prádanos, A. (2015). *La cocina como recurso didáctico en educación infantil* (Trabajo de grado). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15948/TFGL1023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quesada, A. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de Lenguas Modernas*, (18), 337-350. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rm/article/view/12370/11624>
- Rabajoli, G. (2012). *Recursos digitales para el aprendizaje: una estrategia para la innovación educativa en tiempos de cambio*. [Webinar]. IPEE-UNESCO. <http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20abajoli%20Webinar2012.pdf>

- Rejas, N. y Milian, B. (2015). *Módulo Educativo: Promoción de la actividad física para la salud*. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/3420.pdf>
- Rodríguez, D. y Valdeoriola, J. (2009). *Metodología de Investigación* [versión DX Reader]. Recuperado de <https://cape.fcfm.buap.mx/jdzf/cursos/mi2/libros/book3mi2.pdf>
- Rojas, M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación. *REDVET*, 16(1), 1-14. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Salinas, M. (2011). Entornos Virtuales de Aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Universidad Católica de Argentina*, 1-12. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/Educaci%C3%B3n%20EVA.pdf>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 1-9. Recuperado de [https://jotamac.typepad.com/jotamac\\_weblog/files/Connectivism.pdf](https://jotamac.typepad.com/jotamac_weblog/files/Connectivism.pdf)
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Vásquez, F. (2010). La didáctica: una disciplina para aquilatar el quehacer docente. En F. Vásquez (Eds.), *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en Instituciones Educativas de la ciudad de Pasto* (pp. 11-32). Bogotá: CLACSO. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Vega, G., Ávila, J., Vega, A. J., Camacho, N., Becerril, A., & Leo, G. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, 10(15), 523-528. Recuperado de <http://eujournal.org/index.php/esj/article/view/3477>
- Watson, A., Timperio, A., Brown, H., Best, K. & Hesketh, K. (2017). Effect of classroom-based physical activity interventions on academic and physical activity outcomes: a systematic review and meta-analysis. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 14(1), 1-24. Recuperado de <https://link.springer.com/content/pdf/10.1186/s12966-017-0569-9.pdf>
- Wood, E. (2010). Developing Integrated Pedagogical Approaches to Play and Learning. En Broadhead, P., Howard, J. y Wood, E. (Eds.). *Play and Learning in the Early Years*. (pp. 9-26). Gran Bretaña: MPG Group. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=p5nOkb0mDXUC&oi=fnd&pg=PA9&dq=pedagogical+strategies+early+years&ots=5x3Vlaai-7&sig=eCUlhMHaOtG6k14CPni2XENoAB0&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pedagogical%20strategies%20early%20years&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=p5nOkb0mDXUC&oi=fnd&pg=PA9&dq=pedagogical+strategies+early+years&ots=5x3Vlaai-7&sig=eCUlhMHaOtG6k14CPni2XENoAB0&redir_esc=y#v=onepage&q=pedagogical%20strategies%20early%20years&f=false)

Zevallos, B. (2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial*. (Trabajo de grado). Recuperado de [http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025\\_45236565T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025_45236565T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



## ANEXOS

### Anexo 1: Juicio de expertos

#### Protocolo para experto evaluador

Estimada Magíster Paola Zavaleta,

El presente protocolo, es para informar que actualmente yo, Kira Fioretto Ricketts, me encuentro realizando mi tesis para obtener el grado de Licenciatura en Educación Inicial de la Pontificia Universidad Católica del Perú; motivo por el cual solicito a usted que pueda validar el instrumento que utilizaré para la recolección de datos.

La presente investigación se titula “Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores”. Dada la coyuntura por la que estamos pasando, se vio la necesidad de reinventar las estrategias pedagógicas utilizadas anteriormente para la educación presencial a una modalidad virtual, por lo que se formuló la siguiente pregunta: ¿Cómo se aplican las estrategias pedagógicas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores? Para poder responder a la interrogación planteada, se propone como objetivo principal analizar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores. Siendo los objetivos específicos identificar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje y describir las herramientas digitales que emplean las docentes en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E. privada de Miraflores.

El enfoque de la investigación es cualitativo, de carácter descriptivo y siendo el método un estudio de casos. Para ello, se seleccionó como técnica la encuesta y de instrumento el cuestionario. El objetivo es conocer las estrategias pedagógicas que aplican las docentes que realizan sesiones virtuales en la sección de 4 años que es motivo del presente estudio.

A continuación se presentan dos protocolos de consentimiento informado, el primero es para la directora de la I.E. y el segundo para las profesoras que participarán en esta investigación, así como el diseño y el instrumento elaborado.

Muchas gracias de antemano por su ayuda.

Saludos,

Kira Fioretto Ricketts

## **Anexo 2: Protocolo de consentimiento informado para la aplicación de instrumentos**

Estimada directora,

El propósito de este protocolo es informarle que me encuentro realizando mi tesis para obtener el grado de Licenciatura, por lo que quisiera solicitarle su consentimiento para la aplicación de una encuesta a las docentes que se encuentran actualmente realizando sesiones pedagógicas con la sección de Pre-School Green.

La presente investigación se titula “Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 a os en una I.E. privada de Miraflores”, la cual es conducida por Kira Fioretto Ricketts, estudiante de la especialidad de Inicial de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Irene Castillo Miyasaki. El propósito de la investigación es conocer las estrategias pedagógicas que aplican las docentes en esta nueva modalidad virtual.

El instrumento que se aplicará es una sencilla encuesta de aproximadamente 10 minutos, acerca del tema presentado anteriormente. Este cuestionario será enviado a cada docente, por medio de la herramienta “Google Forms”. Es importante recalcar que la información obtenida en la aplicación del instrumento será utilizada únicamente para la elaboración de la investigación mencionada, siendo anónima y confidencial.

La participación de los informantes mencionados (docentes) es totalmente voluntaria, ellos pueden denegar su participación en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de aclararla oportunamente.

Al concluir la investigación se le hará llegar a su correo electrónico, un informe con los resultados de la tesis. Asimismo, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico [etica.investigacion@pucp.edu.pe](mailto:etica.investigacion@pucp.edu.pe).

Yo, \_\_\_\_\_, doy mi consentimiento para la aplicación de instrumentos a los docentes mencionados.

Firma

Fecha



### Anexo 3: Protocolo de consentimiento informado para participantes

Estimada participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por *Kira Fioretto Ricketts*, estudiante de la especialidad de Inicial de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente *Irene Castillo*. La investigación, denominada “Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 a os en una I.E. privada de Miraflores”, tiene como propósito conocer las estrategias pedagógicas que aplican las docentes en esta nueva modalidad virtual.

Si usted accede a participar en esta encuesta, se le solicitará responder mediante Google Forms, algunas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente 20 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis, además de ser confidencial y anónima. Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos un informe ejecutivo con los resultados de la tesis a su correo electrónico.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: [kfioretto@pucp.pe](mailto:kfioretto@pucp.pe) o al número 987323488. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico [etica.investigacion@pucp.edu.pe](mailto:etica.investigacion@pucp.edu.pe).

---

Yo, \_\_\_\_\_, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera **Confidencial**, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

---

Nombre completo de la participante

Firma

Fecha

Correo electrónico de la participante: \_\_\_\_\_

---

Nombre del Investigador responsable

Firma

Fecha

## Anexo 4: Cuestionario

### Introducción

El objetivo de la encuesta es poder conocer las estrategias pedagógicas que aplican los docentes que realizan sesiones virtuales en la sección de 4 años que es motivo del presente estudio. La encuesta será anónima y los resultados serán confidenciales. Al hacer clic en “Aceptar”, estas de acuerdo en continuar con el cuestionario, de lo contrario al apretar “Declinar” la encuesta finalizará .

- Aceptar
- Declinar

Para responder a este cuestionario debes tener en cuenta que se refiere a la experiencia del presente año en la modalidad virtual, con la sección de 4 años que es motivo del estudio en mención. Así también, tienes la opción de marcar más de una alternativa en cada una de las preguntas.

**1. ¿Qué plataformas virtuales utilizas en las sesiones pedagógicas (sincrónicas y asincrónicas)?**

- Zoom
- YouTube
- Google Sites
- Seesaw
- Otro (s): \_\_\_\_\_

**2. ¿Qué recursos educativos virtuales utilizas durante las sesiones pedagógicas (sincrónicas y asincrónicas)?**

- Power Point / Presentaciones de Google
- Snap Camera
- Boom Cards
- Match the memory
- ABCya.com
- Otro (s): \_\_\_\_\_

**3. ¿Qué aspectos tomas en consideración al seleccionar un recurso educativo virtual?**

---

---

**4. ¿Cómo han cambiado tus estrategias pedagógicas de la modalidad presencial a la virtual? ¿Por qué?**

---

**5. ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas en las sesiones (sincrónicas y asincrónicas)?**

- Juegos colectivos
- Brain Break (Pausas activas)

- Asignación de responsabilidades
- Juegos online
- Espacio de diálogo al inicio o final de la sesión
- Uso de Material Multimedia interactivo
- Interactividad en Zoom
- Otro (s): \_\_\_\_\_

**6. ¿Qué beneficios encuentras en las estrategias pedagógicas que has seleccionado?**

---

---

**7. ¿Cuál de los siguientes juegos colectivos empleas o has empleado en las sesiones pedagógicas virtuales en esta sección de 4 años como parte de las estrategias pedagógicas? (Sea sincrónica o asincrónicamente)**

- Simón Dice
- Adivinanzas
- Actividades de cocina
- Búsqueda del tesoro (Scavenger hunt)
- Bingo
- Otro (s): \_\_\_\_\_

**8. De las estrategias pedagógicas que utilizas en las clases sincrónicas, ¿en qué momento de la sesión las empleas y cuál es su finalidad?**

---

---

**9. ¿Cuál de los siguientes aspectos consideras fundamental para que la estrategia pedagógica utilizada sea significativa? (Puedes marcar más de una)**

- Flexible
- Dinámica
- Interactiva
- Contextualizada
- Otro (s): \_\_\_\_\_

**10. De las estrategias pedagógicas que más utilizas ¿cómo la aplicas durante tu sesión de clase? Puedes colocar varios ejemplos.**

---

---

**¡Muchas gracias por responder el cuestionario!**

## Anexo 5: Cuadro de vaciado de información

Cuadro de recojo de información										
Docente/ Categorías	Estrategias Pedagógicas									
	¿Cómo han cambiado tus estrategias pedagógicas de la modalidad presencial a la virtual? ¿Por qué?	¿Qué estrategias pedagógicas utilizas en las sesiones (sincrónicas y asincrónicas?)								¿Qué beneficios encuentras en las estrategias pedagógicas que has seleccionado?
		Alumno como protagonista				Pausas activas	Juegos		Otros	
		Asignación de responsabilidades	Espacio de diálogo	Uso de Material Multimedia interactivo	Interactividad en zoom		Colectivos	Online		
P.1	El cambio ha sido la realización de videos con contenidos musicales para las niñas, sin embargo la parte de canto no se ha podido realizar del todo.			X						La atención casi al 100% de las niñas y la interacción con la parte musical a enseñar.
P.2	Uso de más presentaciones para la pantalla, todo tiene que ser más visual, más dinámico.		X		X	X	X			-Lograr la participación de todos, que tengan espacios de movimiento para que se vuelvan a focalizar en la actividad. -Que puedan conversar al inicio y al final para que tengan socialización con sus compañeras aunque sea de manera virtual y luego se enfoquen en el tema.

P.3	<p>-Los materiales utilizados son diferentes de acuerdo a lo que las niñas tengan en casa.</p> <p>-El escuchar a las niñas ya que tienen muchas cosas que contar porque nos vemos muy poco cada día en las sesiones de zoom.</p> <p>-Juegos para interactuar con las otras niñas ya que casi no se conocen todas las niñas de la clase.</p>	X	X	X	X	X	X	X		Las niñas están motivadas para aprender, son juegos divertidos y están más atentas en las sesiones.
P.4	<p>La estrategia a seguir de utilizar juegos recreativos y circuitos de habilidades motrices donde interactuaban entre ellas a tener que participar de manera individual los aprendizajes a nivel sensorial y perceptivo, que son el aprendizaje motor.</p>				X				Juegos individuales	Observar el nivel de desarrollo motor en el que se encuentran las alumnas.
P.5	<p>En base a las herramientas.</p>		X	X	X	X	X			Motivación

Cuadro de recojo de información							
Docente / Categorías	Estrategias Pedagógicas						
	¿Cuál de los siguientes juegos colectivos empleas o has empleado en las sesiones pedagógicas virtuales en esta sección de 4 años como parte de las estrategias pedagógicas? (Sea sincrónica o asincrónicamente)						De las estrategias pedagógicas que utilizas en las clases sincrónicas, ¿en qué momento de la sesión las empleas y cuál es su finalidad?
	Juegos colectivos en los EVA						
	Simón Dice	Adivinanzas	Actividades de cocina	Búsqueda del tesoro	Bingo	Otros	
P.1						No empleo juegos colectivos, pero empleo el chat del zoom como herramienta sincrónica, para mantener una comunicación ordenada. y Asincrónicamente sería el material que realizo (Videos) para las actividades individuales.	En todo momento utilizo el material multimedia y el chat está listo en toda la clase para comunicarnos ordenadamente.
P.2		X		X		Seguir movimientos de la canciones	-La pausa activa a mitad de sesión para hacer que el movimiento las active y vuelvan a enfocar en el tema y no se cansen de estar quietas ante una pantalla. -Los cantos grupales al comienzo de la sesión para hacer que todas estén atentas a lo que haremos luego.
P.3	X	X	X	X	X		-Espacio de diálogo al final de la sesión: les da tiempo a las niñas de contar o enseñarnos algo ya que nos vemos poco y necesitan expresarse. -Brain Break: Es un momento a mitad de la sesión para que las niñas se muevan y esto ayuda a su concentración y seguir la clase más enfocadas.
P.4						Imaginar que somos personajes con ayuda de un pañuelo, posturas de Yoga con ayuda de laminas.	En todo momento
P.5				X			En toda la sesión

Cuadro de recojo de información						
Docente/ Categorías	¿Cuál de los siguientes aspectos considera fundamental para que la estrategia pedagógica utilizada sea significativa?					De las estrategias pedagógicas que más utilizas ¿cómo la aplicas durante tu sesión de clase? Puedes colocar varios ejemplos.
	Flexible	Dinámica	Contextualizada	Interactiva	Otros	
	P.1		X		X	
P.2	X	X	X	X		-La búsqueda del tesoro para reforzar colores o figuras geométricas. -La pausa activa por lo general a mitad del cuento con una canción y movimiento que tenga que ver con la historia.
P.3		X	X	X		-Interactividad en zoom: Durante la sesión tenemos alguna actividad interactiva en donde las niñas pueden marcar, encerrar un dibujo, escribir algún número o sonido. Esto ayuda a que se motiven y estén enfocadas en el concepto que están aprendiendo. -Espacio de diálogo al final de la clase: las niñas nos cuentan lo que han hecho, nos enseñan sus tareas ya hechas, nos enseñan algún juguete favorito. Algo que está pasando últimamente es que las niñas ya se conocen un poco más y conversan entre ellas, una interacción social que no están teniendo y necesitan mucho.
P.4		X				-Utilizo un material que puedan manipular, jugar, expresar, resolver en las tareas de movimiento. Utilizo láminas de yoga para copiar posturas. -Utilizo música de fondo que indica el inicio y término de cada actividad propuesta.
P.5	X	X		X		Si

Cuadro de recojo de información												
Docente / Categorías	Herramientas digitales											
	Plataformas virtuales					Recursos Educativos Virtuales						¿Qué aspectos tomas en consideración al seleccionar un recurso educativo virtual?
	Zoom	You Tube	Seesaw	Google Site	Otros	Power Point	Snap Camera	Boom Cards	Match the memory	ABCya	Otros	
P.1	X	X									Videos hechos con movie maker y subidos al YouTube.	Que sea totalmente educativo y busco los videos con elementos musicales.
P.2	X		X			X						Que sea ameno, didáctico fácil de usar.
P.3	X	X	X	X		X	X	X	X	X		Que no tenga propagandas, que sea de acuerdo a la edad que enseño.
P.4	X	X	X	X		X						Por ser del área psicomotriz, imágenes claras para que puedan copiar el patrón motor a seguir.
P.5	X	X	X	X							Zoom	Originalidad, simplicidad, interactiva.