

Interactive teaching for preschoolers in analysis of modern educational applications
Enseñanza interactiva para párvulos forma, un análisis de las aplicaciones educativas modernas

Autores:

Garcia-Flores, Elena Clemencia
Licenciado
Tulcan – Ecuador

 ecgarciaf@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0001-4681-9738>

Pilozo-Pilligua, Yanina del Rocio
Licenciado.
Sucumbios-Ecuador

 ydpilozop@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0009-6491-1974>

Zuñiga-Delgado, Mireya Stefania
Docente Tutor del área
Duran – Ecuador

 mszuñigad@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-4458-5771>

Fechas de recepción: 01-MAR-2024 aceptación: 01-ABR-2024 publicación: 15-JUN-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El presente trabajo de investigación se presenta bajo el tema “Enseñanza interactiva para párvulos en análisis de las aplicaciones educativas modernas”, la investigación se basa en los métodos de enseñanza manejado por los maestros de Educación Inicial, empieza con una búsqueda profunda de información que se evidencia en los antecedentes investigativos sobre el tema planteado.

El objetivo se basa en la importancia de la enseñanza interactiva, con la implementación de aplicaciones educativas modernas. La metodología desarrollada es una investigación con carácter cualitativo. Para la recolección de datos se aplicó como modalidad documental – bibliográfica, debido que mediante la indagación en textos, revistas científicas entre otros con los que se sustentará las variables, además se tomó en cuenta datos de algunos docentes de Educación Inicial, una vez obtenidos los resultados se realizó el análisis que nos da a conocer que los métodos de enseñanza es la clave para el aprendizaje de los niños, además este tipo de enseñanza no ha impedido que el docente siga innovando para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, posteriormente para finalizar con las conclusiones.

Palabras claves: Enseñanza interactiva; Aplicaciones educativa; Educación Inicia



Abstract

The present research work is presented under the theme "Interactive Teaching for Preschoolers in the Analysis of Modern Educational Applications." The research is based on the teaching methods used by Early Childhood Education teachers and begins with a deep search for information, as evidenced by the investigative background on the proposed topic.

The objective is based on the importance of interactive teaching, with the implementation of modern educational applications. The methodology developed is a study with a qualitative approach. For data collection, a documentary-bibliographic modality was applied, due to the fact that through research in texts, scientific journals, among others, with which the variables will be supported, data from some Early Education teachers was also taken into account, once the data were obtained. results, the analysis was carried out that shows us that teaching methods are the key to children's learning, in addition this type of teaching has not prevented the teacher from continuing to innovate to improve student learning, later to end with the conclusions.

Keywords: Interactive teaching; Educational applications; Initial Educatio



Introducción

La educación en la actualidad se ha transformado, virtualizando a la misma en su totalidad, es así que los docentes se han apoyado en las TICS para impartir el proceso de enseñanza – aprendizaje en todos los niveles de educación, para lo cual se toma como referencia en base a las variables de estudio, con el fin de fundamentar y contribuir con aportes relevantes a la investigación.

Según, (Navas, 2022) refiere que las aplicaciones educativas, se ha apoderado de la educación, los docentes se han visto en la necesidad de buscar herramientas tecnológicas, como zoom, teams, blogs, plataformas digitales, Whatsapp, que motiven a los niños a aprender de manera inclusiva. Sin embargo, esta nueva modalidad de estudio se ha convertido en una de las más factibles para aplicar, tomando en cuenta las dificultades que persiste a esta nueva forma de enseñanza.

En esta misma línea (Galarza, 2021), afirma que la educación virtual ha generado desventajas para el aprendizaje de los niños siendo uno de ellos la falta de internet, la carencia de dispositivos tecnológicos, y los distractores que impiden a los niños concentrarse en sus clases, también señala que el desconocimiento de las herramientas tecnológicas es una gran desventaja tanto para docentes y alumnos, por lo cual se convierte en malos hábitos de estudio, manifiesta que de esta manera los docentes han buscado una serie de herramientas tecnológicas permitiendo al estudiante aprender de manera inclusiva, es decir tomando en cuenta las diferencias individuales de cada uno.

El docente del Nivel Inicial desempeña un rol fundamental en el proceso educativo, enfrentarse a la pandemia se ha constituido en un verdadero reto, ya que al trabajar con estudiantes o con niños de tempranas edades se torna algo difícil llamar su atención. Además se ha evidenciado que carecían de conocimientos tecnológicos aplicables a la educación, ante lo cual se torna fundamental la constante capacitación y actualización del profesorado en lo



relacionado al manejo de aplicaciones educativas que permita innovar el proceso de enseñanza- aprendizaje. (Montero, 2017) manifiesta que las herramientas tecnológicas son las más utilizadas dentro del ámbito educativo permitiendo a los docentes crear actividades sincrónicas y asincrónicas en las diferentes plataformas digitales y de esta manera transmitir la enseñanza a los niños, trabajando al mismo tiempo en una video conferencia o asignando tareas que lo realicen a su propio ritmo de aprendizaje.

(Correa, 2022) Afirma que la metodología de enseñanza aplicada por docentes son la clave para el aprendizaje de los niños de preescolar, considera a los métodos como estrategias y recursos de aprendizajes que los educadores practican dentro del proceso de enseñanza, mediante todo tipo de herramientas que ensiendan en los estudiantes las ganas de mejorar su desenvolvimiento y sus habilidades de manera autónoma dentro de su entorno.

Al analizar él (Currículo de Educación Inicial, 2014) se evidencia que el aprendizaje es lúdico, visual e intuitivo, es decir aprenden mediante juegos, la lúdica fomenta a que los infantes de este nivel se desempeñen de forma autónoma e independiente motivando a los niños a la solución de problemas propios de su edad y entorno.

El docente es el actor principal del proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que es el responsable de desarrollar los métodos de enseñanza dentro del proceso de aprendizaje, para ello es fundamental planificar sus clases según las necesidades de los niños, proponer recursos para mejorar sus estrategias didácticas, además manifiesta que es importante que el docente se mantenga en constante formación lo que permitirá generar estrategias innovadoras con una metodología que sea adecuada al aprendizaje de los niños.

Los docentes juegan un papel importante dentro de la educación ya que proponen los métodos de enseñanza aprendizajes innovadores y acordes al nivel en el que se encuentre los estudiantes, es así que los mismos para niños deben ser lúdicos, ya que los juegos son estrategias que motivan a los estudiantes a aprender.

Estos cambios que se han generado de educación ha sido un problema para docentes, estudiantes y padres de familia, es por esta razón que los docentes se han visto en la necesidad de reformar los planes de estudio, de igual manera crear métodos de enseñanza utilizando la tecnología, como herramientas digitales, plataformas virtuales, aplicaciones, dispositivos tecnológicos para impartir y recibir clases en todos los niveles de educación, sin dejar de ser una ellos el nivel de Educación Inicial.



El docente y este estudio en particular los profesores de educación inicial, deben profundizar su planificación en base a los temas propuestos, adaptando cada uno de ellos al uso de la tecnología y a la práctica diaria, motivando a los niños aprender mediante el uso de la tecnología, haciendo que las clases sean más divertidas a través de la implementación de métodos activos e innovadoras de aprendizaje que permita a los estudiantes la solución de problemas propios de su entorno como la: metodología juego- aprendo, ABP (aprendizaje basados en proyectos), MONTESORI, siendo estas las aplicables para el trabajo con estudiantes de este nivel.

La metodología juego-aprendo es esencial para la enseñanza de los niños del Nivel Inicial, el juego ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y explorar su conocimiento de forma divertida, también les motiva a participar de las actividades didácticas planificadas por parte de los docentes y a través de las herramientas tecnológicas permite crear métodos de enseñanza con el fin de generar un aprendizaje afectivo entre docentes y estudiantes, siendo la metodología más aplicada por los docentes. La metodología aprendizaje basada en proyectos más conocida como ABP, forma parte del aprendizaje activo y consiste en generar aprendizaje en base a la elaboración de proyectos acorde a la edad de los estudiantes responde a la solución de problemas propios de su entorno, manifiesta que esta metodología es muy aplicable con párvulos, resulta innovadora, global e interdisciplinaria, constituyéndose en una herramienta eficaz de aprendizaje, esta metodología posee la particularidad de respetar los ritmos de aprendizaje e intereses de cada estudiante.



(Buenaño, 2021) Considera a la metodología Montessori, como un espacio adecuado o preparado, ordenado con anterioridad, estética, real, la misma que genera autoaprendizaje, solidaridad y respeto en los estudiantes, en la cual los niños reconocen sus propios errores y se hacen responsables de sus aprendizajes.

Para construir el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de preescolar, existen un sinnúmero de metodologías aplicables a niños que están iniciando su educación, siendo una de las más utilizadas por los docentes de este nivel la metodología juego aprendo, debido a que al enseñar mediante juegos es estrategia que motiva a los estudiantes a aprendizaje.

Los métodos de enseñanza son la base principal para el aprendizaje de los niños, es necesario trabajar con métodos que ayuden a desarrollar habilidades en los estudiantes, de la misma manera pretenden mejorar el rendimiento académico y las destrezas que posee cada alumno, con estos métodos se puede lograr un aprendizaje más dinámico, divertido, atractivo y autónomo que permita al docente planificar acorde a las necesidades de sus alumnos y el estudiante aprender a partir de sus propios conocimientos (Gallegos, 2017)

Los métodos de enseñanza en la actualidad se han aueñado de la educación, los docentes busquen estrategias y métodos de enseñanza que motiven a los niños aprender, además logren fortalecer su aspecto emocional en los estudiantes y contribuyan a mejorar su rendimiento académico.

Es así como los docentes se han adaptado el uso de aplicaciones educativas que puedan mejorar la enseñanza en los niños, es necesario cambiar la metodología y estar preparados para enseñar, adaptando cada uno de los métodos al trabajo docente y a la enseñanza de los alumnos, sobre todo al trabajo entre docentes, estudiantes y padres de familia



Al hablar del juego nos referimos a realizar alguna actividad para el desarrollo de una capacidad o destreza, mediante la ejercitación en el que prima el entretenimiento y la diversión (Guerra, 2020) refiere que el juego es importante en la educación, como un método de enseñanza creativo en la cual el niño puede interactuar con el medio que lo rodea, también considera al juego como una actividad que se puede desarrollar dentro de una aula de clase para orientar a los alumnos hacia un aprendizaje.

(Rico, 2020) Considera al juego esencial en la vida de los niños aportando experiencias para su aprendizaje, mediante el juego se puede descubrir la personalidad de cada estudiante, el niño mientras juega aprende e interactúan entre ellos de una forma divertida, libre y espontánea.

(Currículo de Educación Inicial, 2014) Propone a la Metodología juego – aprendo como método de aprendizaje para estudiantes de este nivel, es así que un gran porcentaje de docentes han optado por utilizarla dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Como ya se ha manifestado anteriormente el objetivo de la metodología juego- aprendo es el desarrollo de destrezas y habilidades mediante actividades lúdicas, en la actualidad se ha revolucionado la educación, es así que los docentes han buscado herramientas tecnológicas para impartir sus clases, los docentes de educación inicial en particular han adaptado la metodología juego aprendo al aprendizaje, con la aplicación de ciertas herramientas tecnológicas lúdicas que permite llegar al estudiante con el conocimiento.

Los centros educativos incentiva a los docentes y padres de familia a utilizar herramientas digitales para los niños de preescolar, dentro de esta propuesta los estudiantes lograran optimizar su aprendizaje mediante juegos y el mundo virtual. Es así como se propone aplicaciones educativas modernas, con una serie de juegos, videos, canciones infantiles, hojas de trabajo, cuentos y todo lo necesario para trabajar en el Nivel Inicial de un modo divertido, manteniendo todos los métodos de enseñanza factibles para el aprendizaje de los infantes, planteando una propuesta diferente para los docentes y de esta manera motivándolos aplicar dentro de su planificación.

también se los considera como estrategias que estimulan a mejorar el aprendizaje para los niños de preescolar, porque ellos aprenden a través de juegos y estos métodos dan lugar a que cada niño aprenda de diferente manera adaptándose a cada método que el docente proponga, en este caso los niños se adaptarán al aprendizaje, utilizando programas virtuales que sean aptos para la planificación de la enseñanza de los niños.



Metodología

Materiales

Dentro de esta investigación se utilizó como técnica una entrevista y un cuestionario de diez preguntas abiertas dirigidas a cinco docentes de Educación Inicial, con respecto a esta investigación la validación del instrumento se realizó a dos expertos en Educación Inicial, posteriormente a partir de los datos obtenidos y los criterios dados por las personas entrevistadas y la opinión de los autores dentro de la investigación realizada, se lleva a cabo el análisis de los datos.

Zoom: Es una plataforma o herramienta digital que nos ayuda a comunicarnos desde diferentes lugares, hacer reuniones virtuales por videos, llamadas, chats, además nos permite acceder a una charla o conversación al instante es así como esta herramienta ayuda a mantener contacto con las docentes.

Whats App: Esta aplicación también se utilizó para mantener el contacto con las docentes y llegar a un acuerdo.

Métodos

El presente trabajo de investigación se desarrolla mediante un enfoque cualitativo al emplear instrumentos que conlleven al investigador a contextualizar e integrar información relevante obtenida. (Hernández Sampieri, 2014)

Refiere que el enfoque cualitativo de investigación es importante porque permite recolectar y analizar datos mediante las interrogantes planteadas, es así que en este proyecto

de investigación se aplicará una entrevista a docentes con el fin de obtener información relacionada a los métodos de enseñanza virtual aplicados en el proceso de aprendizaje.

También cuenta con un alcance descriptivo ya que permite detallar la descripción de las características de las dos variables, dando a conocer información importante y relevante para nuestro tema de investigación. Se utiliza un diseño sistemático en el que se implementa la codificación axial, por lo que se aplica un proceso analítico a través del cual se identifica



cada uno de los conceptos.

La modalidad de la investigación es tipo documental – bibliográfica, debido que mediante la indagación en textos, revistas científicas entre otros con los que se sustentará las variables, (Manzo Trujillo, 2019).

Resultados

| CATEGORÍA/ DIMENSIÓN | AUTORES/ TEÓRICO | ANÁLISIS /RESULTADOS |
|-------------------------|--|---|
| Tecnológicas | (Buenaño, 2021) Menciona que los docentes se han visto en la necesidad de buscar aplicaciones educativas, como Kids Academy, Duolingo, Canva, Genially, Wolfram Alpha, las mismas que motivan a los niños a aprender de manera inclusiva, permitiendo adaptarse a esta nueva forma de educación. | Los autores y docentes mencionan que ellos utilizan Kids Academy, Duolingo, Canva, Genially, Wolfram Alpha, como aplicaciones educativas, son las más utilizadas en la educación online y mediante estas herramientas permite mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños. |
| Tecnológicas | (Correa, 2022) Considera que el docente del Nivel Inicial desempeña un rol fundamental en el proceso educativo, ya que al trabajar con estudiantes o con niños de tempranas edades se torna algo difícil llamar su atención y motivar el aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas. Además, se ha evidenciado que carecían de conocimientos tecnológicos aplicables a la educación, ante lo cual se torna fundamental la constante capacitación y actualización del profesorado en lo relacionado al manejo de herramientas virtuales que permita innovar el proceso de enseñanza- aprendizaje. | Los autores y docentes manifiestan que es importante estar en constante capacitación en lo relacionado al manejo de las herramientas virtuales, hoy en día esto es un reto para los docentes, estudiantes y padres de familia trabajar y conocer acerca del uso de las mismas, mediante esta capacitación los docentes tendrán acceso a crear nuevas actividades lúdicas usando la tecnología como una base primordial en la educación. |

| | | |
|---------------------|--|---|
| Tecnológicas | <p>(Galarza, 2021) Afirma que los docentes se han visto en la necesidad de reformar los planes de estudio, de igual manera crear métodos de enseñanza virtual, utilizando la tecnología para trabajar de forma online, como herramientas digitales, Plataformas virtuales, aplicaciones, dispositivos tecnológicos para impartir y recibir clases en todos los niveles de educación, sin dejar de ser una ellos el nivel de Educación Inicial.</p> | <p>Los autores y los docentes mencionan que para crear recursos didácticos utilizan Kids Academy, Duolingo, Canva, Genially, Wolfram Alpha, y herramientas tecnológicas, también mencionan que estas herramientas ayudan al docente a trabajar con el niño, adquirir nuevos conocimientos y adaptarse a la educación.</p> |
|---------------------|--|---|



| | | |
|----------------------------|---|--|
| <p>Tecnológicas</p> | <p>(Gallegos, 2017) Afirma que la educación virtual ha generado desventajas para el aprendizaje de los niños siendo uno de ellos la falta de internet, la carencia de dispositivos tecnológicos, y los distractores que impiden a los niños concentrarse en sus clases, también señala que el desconocimiento de las herramientas tecnológicas es una gran desventaja tanto para docentes y alumnos, lo cual se genera malos hábitos de estudio, manifiesta que de esta manera los docentes han buscado una serie de herramientas tecnológicas permitiendo al estudiante aprender de manera inclusiva, es decir tomando en cuenta las diferencias individuales de cada uno.</p> | <p>Los autores y docentes manifiestan que las principales desventajas es la inestabilidad del internet, la falta de conocimiento acerca de las herramientas tecnológicas, la carencia de dispositivos tecnológicos, la falta de preocupación de los padres de familia y el incumplimiento de las reglas establecidas, afirman que es difícil trabajar por medio de la tecnología y sobre todo con niños de Educación Inicial que aprenden mediante vivencias y experiencias en el aula de clases.</p> |
| <p>Tecnológicas</p> | <p>(Guerra, 2020) Manifiesta que las herramientas tecnológicas son las más utilizadas dentro del ámbito educativo permitiendo a los docentes crear actividades sincrónicas y asincrónicas en las diferentes plataformas digitales y de esta manera transmitir la enseñanza a los niños del Nivel Inicial, trabajando al mismo tiempo en una video conferencia o asignando tareas que lo realicen a su propio ritmo de aprendizaje.</p> | <p>Los autores y docentes manifiestan que las principales ventajas de la enseñanza interactiva, es conocer acerca de las herramientas tecnológicas, estar en contacto con el niño por medio de video conferencias, también mencionan que los docentes pueden crear actividades sincrónicas y asincrónicas en la cual los padres de familia pueden estar pendiente del aprendizaje de sus niños y comunicarse con el docente por medio de un dispositivo tecnológico para mejorar el aprendizaje y facilitar la enseñanza de los niños.</p> |



| | | |
|---|---|---|
| <p>Estrategias metodológicas</p> | <p>(Rico, 2020), manifiesta que la metodología juego trabajo es la más aplicada en el proceso enseñanza-aprendizaje del Nivel Inicial, este método es muy efectivo y ofrecen una serie de herramientas con las que el docente puede crear juegos para enseñar a sus estudiantes. Al analizar él (Currículo de Educación Inicial, 2014) se evidencia que el aprendizaje es lúdico, visual e intuitivo.</p> | <p>Los autores y docentes manifiestan que el método más adecuado para trabajar en el Nivel Inicial es la metodología Juego-Trabajo, mencionan que este método se aplica para la enseñanza y aprendizaje de los niños, señalan que mediante juegos los niños interactúan y crear una serie de vivencias, destrezas y habilidades que causan asombro y gozo, también mencionan que este método es factible utilizarlo en esta nueva modalidad de estudio porque la tecnología ofrece una serie de herramientas virtuales en la cual se puede crear juegos adaptados al nivel inicial, también mencionan que no hay un método en sí, y todo depende como el docente trabaje en sus clases.</p> |
| <p>Estrategias metodológicas</p> | <p>(Navas, 2022) Consideran que la metodología juego-aprendo es esencial para la enseñanza de los niños del Nivel Inicial, el juego ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y explorar su conocimiento de forma divertida, también les motiva a participar de las actividades didácticas planificadas por parte de los docentes y a través de las herramientas tecnológicas permite crear métodos de enseñanza con el fin de generar un aprendizaje afectivo entre docentes y estudiantes, siendo la metodología más aplicada por los docentes de este nivel.</p> | <p>Los autores y docentes manifiestan que la metodología juego- aprendo está adaptada para trabajar en casa, utilizando las herramientas tecnológicas, plataformas virtuales que ofrecen canciones, videos interactivos y cuentos, mencionan que el juego ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades y conocimientos de una manera divertida, con el fin de crear un ambiente sociable entre docentes, alumnos y padres de familia.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>Estrategias metodológicas</p> | <p>(Montero, 2017) Refiere que es fundamental planificar sus clases según las necesidades de los niños, proponer recursos para mejorar sus estrategias didácticas, además manifiesta que es importante que el docente se mantenga en constante formación lo que permitirá generar estrategias innovadoras ya sea para clases virtuales o de manera presencial, lo importante es mantener la enseñanza con una metodología que sea adecuada al aprendizaje de los niños del Nivel Inicial.</p> | <p>Los autores y docentes mencionan que es fundamental adaptar esta metodología acorde a las necesidades del niño, utilizando un nuevo método de enseñanza con estrategias didácticas lúdicas mediante el uso herramientas virtuales que permiten generar aprendizajes significativos.</p> |
| <p>Estrategias metodológicas</p> | <p>(Vásquez, 2017)manifiesta que la metodología juego-aprendo, crea un aprendizaje divertido en la cual los niños exploran sus vivencias a diario, aprenden mediante juegos e interactúan entre ellos, promueven una mejor enseñanza y no tienden aburrirse fácilmente. (Cajamarca, 2021)Refiere que el método global ayuda a desarrollar habilidades de lectura y escritura y lo considera obligatorio para niños de educación infantil. (Rodríguez, 2021), Considera a la metodología Montessori como un espacio adecuado o preparado,ordenado con anterioridad, estética, real, la misma que genera autoaprendizaje, solidaridad y respeto en los estudiantes, en la cual los niños reconocen sus propios errores y se hacen responsables de sus aprendizajes.</p> | <p>Los autores y docentes mencionan que la metodología juego-aprendo está diseñada para trabajar en el ámbito virtual con los niños del nivel inicial, considera que mediante juegos los niños interactúan, exploran y no se aburren fácilmente, también manifiestan que la metodología global, es parte esencial para el aprendizaje de los estudiantes y ayuda a mejorar la práctica de lectura y escritura, señalan que la metodología Montessori genera autoaprendizaje en los niños, con lo cual crean sus propios conocimientos, se convierten en niños autónomos y son responsables en su aprendizaje.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Estrategias metodológicas</p> | <p>(Ancioto, 2020)Manifiesta en su estudio que es necesario diseñar una metodología de enseñanza para Educación Inicial ante situaciones de emergencia, por lo cual investiga una serie de recursos didácticos tecnológicos los mismos que los combina a estrategias aplicadas a educación presencial como videos interactivos acorde a la realidad de los niños como una nueva propuesta de innovación pedagógica que facilite el proceso de aprendizaje de los niños y docentes de educación inicial.</p> | <p>Los autores y docentes concuerdan que la metodología de enseñanza virtual se ha convertido en un reto para la educación, la cual no es fácil adaptarse pero en estos tiempos de pandemia se ha visto en la necesidad de buscar solución a esta problemática y es así como se utiliza la tecnología como un medio para facilitar el proceso de aprendizaje a los niños y docentes del nivel inicial utilizando las herramientas tecnológicas y plataformas que ayuden a compartir el conocimientos y el trabajo diario del docente, también mencionan que en parte no es factible este método ya que los niños aprenden manipulando y practicando diariamente dentro del aula de clases y los docentes pueden ser sus guías para enseñar, y los padres de familia sobreprotegen a los niños lo cual no dejan que ellos sean autónomos en su aprendizaje.</p> |
|---|---|--|

Discusión

En el análisis de las investigaciones realizadas por los distintos autores y docentes de educación inicial, se coincide que esta nueva normalidad educativa constituye un verdadero reto para los docentes, estudiantes y padres de familia, se manifiesta que no estaban preparados para el manejo de herramientas virtuales por ello consideran necesario una capacitación permanente sobre todo del docente en lo que al manejo y aplicación de estas herramientas se refiere.

El método aplicado para impartir el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de Educación Inicial en trabajo presencial es la metodología juego-trabajo, la misma que



manifiestan que lo han adaptado a la educación virtual como metodología juego- aprendo en casa, mediante el uso de aplicaciones educativas como: Kids Academy, Duolingo, Canva, Genially,

Wolfram Alph, las mismas que han permitido continuar con el aprendizaje. Es evidente que mediante el uso de las mismas herramientas virtuales ya mencionadas también han adaptado al aprendizaje con la metodología global que enseña sobre la lectura y escritura con métodos virtuales aplicados para la educación online y Montessori que es un método en el cual los niños aprenden a desarrollar sus capacidades para formarse como niños autónomos.

Adaptar este tipo de aplicaciones a la educación no ha sido fácil, consideran que se ha evidenciado una serie de desventajas siendo las principales: la inestabilidad del internet, la falta de conocimiento sobre las herramientas tecnológicas, la distracción de los niños y la carencia de dispositivos (celulares, Tablet, computadoras) por parte de los estudiantes. Además, refieren que en este proceso se ha observado ventajas en el proceso educativo constituyendo como principales las siguientes, un amplio volumen de información de contenidos actualizados, presentan diferentes herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas para los alumnos y para los docentes, mayor facilidad de captación a cada niño con la ayuda y presencia de los padres de familia para recibir las clases con tranquilidad y mejorar la enseñanza- aprendizaje.

Al concluir con el análisis de los resultados obtenidos se puede manifestar que la educación se ha constituido en un verdadero desafío para docentes, estudiantes y padres de familia, (Roeder, 2021) refiere que los docentes adaptaron su metodología de enseñanza- aprendizaje con el uso de aplicaciones educativas modernas, a la vez muchos de ellos tuvieron que capacitar a los padres de familia sobre el manejo de estas herramientas para que estos a su vez guíen a sus hijos en este proceso, es decir que para alcanzar el éxito en el aprendizaje en esta nueva modalidad tanto docentes y padres de familia deben estar en constante capacitación. La educación se convirtió en un reto, romper las brechas tecnológicas, pero a medida que ha pasado el tiempo se ha ido superando todas estas barreras, así en la actualidad pese a dificultades que aún persisten el uso de estas aplicaciones se va tornando cada vez más comprensible, en el aprendizaje es fundamental la organización, planificación facilitando de esta manera el proceso educativo, los métodos de enseñanza, juegan un aspecto importante dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, es decir, que en

gran medida el éxito o fracaso del aprendizaje depende de la metodología utilizada por el docente.



Conclusiones

Una vez realizada la investigación y de acuerdo a los objetivos planteados se concluye que.

- Los niños de Educación Inicial aprenden con actividades lúdicas de manera autónoma e independiente, para ello los métodos de enseñanza son la clave para un mejor aprendizaje, es así que dentro del proceso enseñanza- aprendizaje una gran cantidad de docentes aplican la metodología juego- aprendo, para el desarrollo de habilidades y destrezas con estudiantes de este nivel, también utilizan la metodología Montessori como parte del aprendizaje dentro del Nivel Inicial es así que dentro de este aprendizaje también utilizan la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que permiten a los niños ser protagonistas de su propio aprendizaje crear sus propias tareas de una manera responsable, estos son otros de los métodos aplicados por un número reducido de docentes en este nivel.
- Luego del análisis documental de docentes de Educación Inicial se deduce que han adaptado la metodología de enseñanza presencial juego- trabajo al método juego aprendo en casa, a través de las aplicaciones educativas, las mismas que han permitido la continuidad del proceso educativo.
- Finalmente se concluye que los métodos de enseñanza son los más importantes para el aprendizaje de los niños, es así que la metodología juego- aprendo proporciona una gama de aplicaciones educativas modernas que permiten generar aprendizaje significativos.

Referencias Bibliográficas

- Ancioto, A. (5 de octubre de 2020). Obtenido de La realidad virtual como herramienta para la educación básica: <https://www.redalyc.org/journal/4762/476268269011/html/>
- Buenaño, J. (noviembre de 2021). Obtenido de Estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza de los párvulos: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2748/1/BUENA%20ALB%20JESSICA%20NATALY.pdf>
- Cajamarca, A. (diciembre de 2021). Obtenido de Los recursos tecnologicos interactivos en el aprendizaje significativo : <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5807/1/GIA%20CAJAMARCA%20ALICIA%20282%29.pdf>
- Correa, E. (Marzo de 2022). Obtenido de Recursos didàcticos interactivos y estilos de



- aprendizajes en el nivel inicial - modalidad Online:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34523/1/RECURSOS%20DIDACTICOS%20INTERACTIVOS%20Y%20ESTILOS%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20NIVEL%20INICIAL-%20MODALIDAD%20ONLINE.pdf>
- Galarza, C. (1 de junio de 2021). *Uso de las plataformas educativas en el nivel de aprendizaje de los niños del primer año nivel preparatoria*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33102/1/Tesis%2029-06-%202021-signed%20Galarza%20E-signed%20%281%29.pdf>
- Gallegos, M. (29 de junio de 2017). Obtenido de El uso del sieño interactivo y su influencia en el proceso enseñanza - aprendizaje:
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2703/P-UTB-FCJSE-MMEDIA-000011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerra, P. (6 de enero de 2020). Obtenido de El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje:
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf>
- Montero, B. (1 de abril de 2017). Obtenido de Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura:
<file:///D:/SystemDescargas/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>
- Navas, A. (marzo de 2022). Obtenido de La virtualidad y los métodos de enseñanza para la Educación Inicial en los niños de 3 a 4 años:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35228/1/NAVAS-ANITA%20TESIS-signed-signed-signed.pdf>
- Rico, A. (junio de 2020). Obtenido de Evaluación del uso de APPs que abordan los procesos creativos en la educación:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/22663/1/Tesis1241-170320.pdf>
- Rodríguez, K. (febrero de 2021). Obtenido de Estrategias metodológicas en entornos virtuales y su influencia en en proceso de enseñanaza - aprendizaje:
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/bitstream/123456789/1901/1/Estrategias%20Metodol%C3%B3gicas%20en%20Entornos%20Virtuales%20y%20su%20influencia%20en%20el%20Proceso%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20Sebasti%C>
- Vásquez, F. (2017). *Estrategias de enseñanza : investigaciones sobre didáctica en instituciones eduactivas*. Obtenido de <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>



Conflicto de intereses:

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

