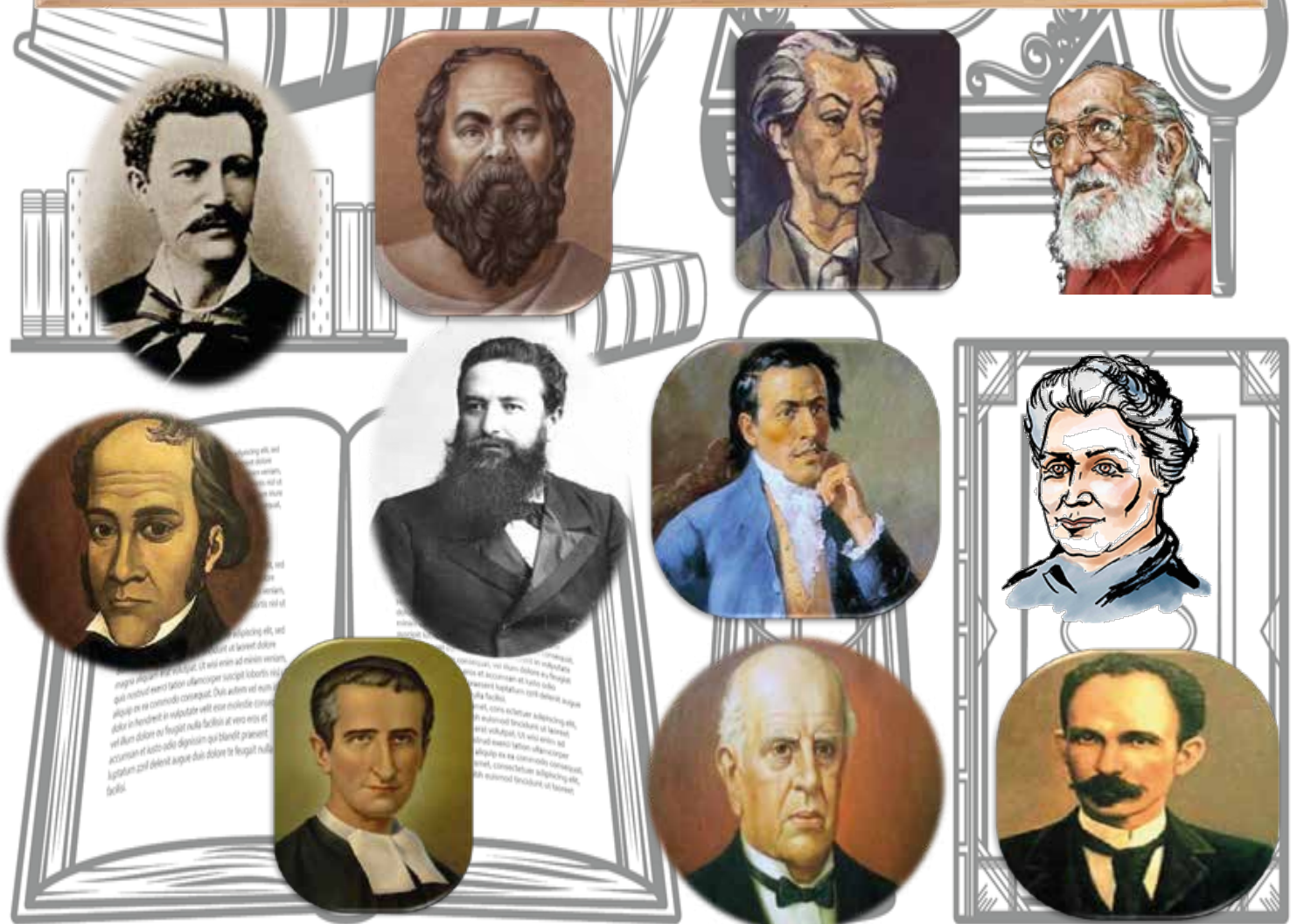


Revista:

De Maestros para Maestros

Año 02 Núm. 01. abril 2021

<https://www.asecapvirtual.com/>



DE MAESTROS PARA MAESTROS



¿QUIENES SOMOS?

Publicación Trimestral de experiencias pedagógicas, artículos, ponencias, y ensayos sobre el quehacer docente. Escritos por Maestros, destinada a Maestros con ganas de mejorar su práctica pedagógica de manera permanente.

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Currículo educativo, Efectividad del Docente, Entornos de aprendizaje Virtuales, Innovación educativa, Estrategias metodológicas contemporáneas, Evaluación de los aprendizajes, Investigación educativa, Uso de las TICS en el contexto educativo, Aprendizaje Cooperativo, Administración Educativa.

Dr. Francisco X. Idrovo Ortiz Ph.D.
DIRECTOR DE LA REVISTA

Ing. Jeanteh López Mg.Sc.
DIRECTORA DE ASECAP

Con el Auspicio de:



asecapbibliarian@gmail.com



0984850718

PRIMERA EDICIÓN

Abril 2021, Año 2.

Número 02

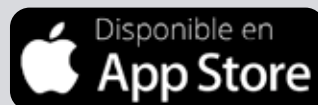
**Asesoría y Capacitación
Académica Profesional 2021.**

Dirección: Mariscal Sucre 501/ y
Calle Cañar.

<https://www.asecapvirtual.com/>

P. Bagnice / 05.10.20

ahora
la cooperativa
de tu confianza
en tu celular



**Estado
de cuenta**

Saldos de ahorros
y créditos



Pagos

Cuotas de créditos,
tarjetas de crédito



Transferencias

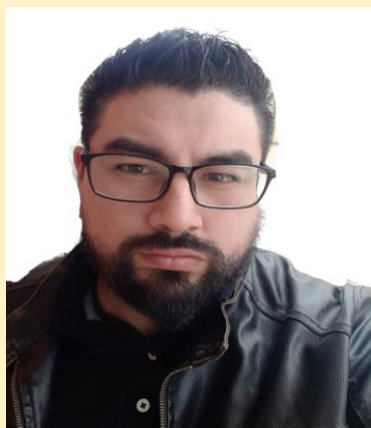
entre cuentas
de CB Cooperativa
y otras entidades



**Pago de
servicios**

agua, luz,
pensiones
estudiantiles

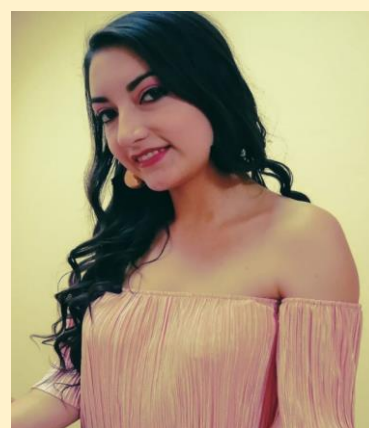
Nuestros Articulistas



***Lic. Diego Esteban
Fernández Olivo Mg.Sc.***



***Lic. Leandro Genaro
Amaya Trelles Mg.Sc.***



***Lic. Karina Monserrath
Pérez Cárdenas***



***Lic. Marcia Alexandra
Siguencia Luna***



***Ing. Gabriela Rocío
Vicuña Tello Mg.Sc.***



***Dr. Marco Vinicio
Vásquez Bernal Ph.D.***



***Dr. Francisco X. Idrovo O. Ph.D.
Editor***



INDICE DE CONTENIDOS



Biblián
Mariscal Sucre 501 y
Cañar



0984850718



asecapbiblián@gmail.com



asecap.milaulas.com



<https://www.asecapvirtual.com/>

Artículo Científico

La inmersión de las TIC y la Gamificación en entornos virtuales para fomentar la creatividad.
Mg.Sc. Diego Fernández Olivo
Mg.Sc. Leandro Amaya Trelles

01

Artículo Científico

Los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y Aprendizaje ante el COVID-19
Lic. Karina Monserrath Pérez Cárdenas.

13

Reto Educativo

Resolución de un Memo Reto
Dr. Marco Vinicio Vásquez Bernal Ph.D

23

Experiencia educativa

Propuestas educativas para el desarrollo de infantes de tres a cuatro años, por medio de actividades psicomotrices.
Lic. Marcia Alexandra Sigüencia Luna.

32

Experiencia Educativa

La Educación Técnica
Ing. Gabriela del Rocío Vicuña Tello

51



asecap

> Capacitación Profesional

OFERTA DE CAPACITACIÓN 2021

CERTIFICACIÓN ASECAP

Normas APA

Escritura Académica

**Estrategias Metodológicas para
Bachillerato**

**Estrategias metodológicas para
Institutos Tecnológicos**

Inglés

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES



asecap

0984850718



asecapbiblian@gmail.com



Corporación Educativa de Desarrollo del Pensamiento Educativo



Todos los jueves 20h. Un nuevo webinar
sobre temas educativos

 <https://www.facebook.com/Cedpecuador>

 0998558625

 coedpecuador@gmail.com



Ciencias de la educación

Artículo Científico

La inmersión de las TIC y la gamificación en entornos virtuales para fomentar la creatividad**Diego Fernández Olivo**dnandez.87@gmail.com

Profesor de Lengua y literatura durante más de 11 años en diferentes instituciones educativas de la ciudad de Cuenca como Técnico Salesiano, Sagrados Corazones, Fe y Alegría y Ausubel High School. Actualmente soy docente – tutor en las Carreras a Distancia de EGB y EIB que oferta la Universidad Nacional de Educación. Licenciado en Educación con especialidad en Lengua, Literatura y Lenguaje Audiovisual por parte de la Universidad de Cuenca y Maestrante en la UNIR en el Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencia Digital. He colaborado con publicaciones en la Revista de Investigación y Pedagogía del Arte de la Universidad de Cuenca. También participé como ponente en el II Congreso Virtual Iberoamericano en tendencias de la investigación con la temática: “La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva”. Además, formo parte del grupo de investigación MOET de la UNAE.

Leandro Amaya Trellesleandroa700@gmail.com

Formación: profesor de Educación Artística, Filosofía y Áreas Sociales en las Unidades Educativas Remigio Romero y Cordero y Ausubel High School de la ciudad de Cuenca. Licenciado en Artes Plásticas (Universidad de Cuenca-Ecuador), Magister en Estudios de Arte con mención Teoría y Filosofía (Universidad de Cuenca-Ecuador) Doctorando en Educación (Universidad Católica de Santa Fe -Argentina). He desempeñado el cargo de docente alrededor de 9 años en la asignatura de Educación Artística y Filosofía en las instituciones Ausubel High School y Remigio Romero y Cordero. Actualmente, desempeño el cargo de Inspector General. He participado en líneas de investigación en la

revista de Investigación y Pedagogía del Arte de la Universidad de Cuenca de la Facultad de artes.

Resumen

En el presente artículo se trabajó el uso de las TIC junto con la metodología activa de la gamificación para fomentar la creatividad en estudiantes de básica superior mediante la implementación de ambas en entornos virtuales. El objetivo fue la de mostrar las bondades que puede ofrecer la gamificación como una metodología de aprendizaje para impulsar la creatividad del estudiante en diferentes actividades experimentando con diferentes herramientas digitales que permitan la construcción del conocimiento de una forma autónoma y permitan un aprendizaje significativo pero que a la vez los productos del estudiante sean originales. Para esto se realizó una revisión bibliográfica en diferentes revistas digitales especializados en educación e innovación y metabuscadores. Como resultado se pudo encontrar que la integración de las TIC a las aulas de clase es eficiente siempre y cuando sean manejadas con metodologías que permitan al estudiante ser actor principal de su aprendizaje y, que además, fomenten su creatividad para resolver un mismo problema desde diferentes ópticas.

Palabras claves:

Educación, tecnología, TIC, gamificación, creatividad.

Introducción

La creatividad es una característica única del ser humano que nos diferencia del resto de las especies. Mediante esta, las personas podemos afrontar un problema y resolverlo desde distintas ópticas adaptándonos al contexto o situación en la que nos encontramos. Básicamente la creatividad se da en el aprender. Sin embargo, a pesar de que el uso del pensamiento creativo produce aprendizaje, en el campo de la educación, esta ha quedado relegada, debido a que la enseñanza se basa en contenidos y no en desarrollar competencias y, por lo tanto, no sometemos a “retos creativos” a nuestros estudiantes si no que los forzamos a resolver las actividades que nosotros proponemos a nuestro modo. Este problema se agudiza más el momento en que cambiamos de modalidad, debido al cierre provocado por la pandemia, y volcamos todo nuestro conocimiento a tratar de dar clases por medios virtuales y creamos un bucle en donde

regresamos a hacer lo mismo pero esta vez a través de una pantalla. El problema radicó en que no cambiamos de actitud como docentes.

La educación tradicional quizá en su momento dio resultados, pero ese episodio ya fue hace casi 200 años, en donde el sistema social, cultural y tecnológico estaba abordado desde otra perspectiva: la represión y la sumisión. Ahora, en pleno siglo XXI podemos considerar que el cambio tecnológico es evidente, y todo lo que lo circunscrita debe estar en función del progreso y la educación no es la excepción. Esta ahora debería ser activa e inmersiva. Sin embargo, no debemos pensar que el uso de tecnología es la panacea de la educación puesto que utilizar la tecnología dista mucho de cómo aplicarla en las aulas. Es por ello, que dentro de este estudio se realizará una reflexión acerca de cómo la tecnología, la creatividad y una metodología adecuada, pueden mejorar y fomentar el aprendizaje en una modalidad en la cual nuestro canal es el internet.

La tecnología y la interconexión en la web es un recurso muy utilizado en la actualidad, teniendo un promedio alrededor de un 80% de la población con interactividad en el Ecuador.

Las herramientas digitales facilitan el aprendizaje en el estudiantado, pero necesitan estar conectadas a una manera de enseñar activa para que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su aprendizaje. Ellos tendrán la capacidad de discernir, buscar y filtrar información, publicar, crear nuevos contenidos y colaborar con otros contenidos de su interés si son estimulados de manera apropiada por su docente y, este, se convierte en un facilitador de información. Debemos tener en cuenta que la inmersión de la tecnología en el campo educativo junto con la aplicación de metodologías activas, darán como resultado, estudiantes constructores de conocimiento y no agentes pasivos de la información. El docente está obligado a dejar a un lado su rol protagónico y convertirse en un incitador de acciones y facilitador de aprendizaje. Él, debe dar contenidos para que los estudiantes construyan el mismo.

Desarrollo

Es importante crear nuevas perspectivas sobre la educación, por tanto, es trascendental develar algunos mitos que parecen dificultar los procesos prometedores de la creatividad. Uno de ellos indica que la creatividad está relacionada con áreas específicas como las artes, lengua y literatura o actividades extracurriculares como grupos de música, danza o teatro, en donde, aparentemente, resulta más sencillo poner a relucir

De Maestros para Maestros.

esta cualidad, pero, diversas investigaciones demuestran que la creatividad está inmersa en todas las áreas de estudio y de tal modo se vuelve interdisciplinar. De hecho, para Elisondo (2015) la construcción de nuevas perspectivas educativas depende de la inclusión del término creatividad dentro de todos los actores educativos. Además, cita la definición de la UNESCO, la cual, indica que la creatividad dentro de la educación es capaz de transformar la realidad proponiendo innovación y creación de entornos educativos.

Trabajar en la creatividad nos exige considerar a los estudiantes como personas y no como números o estadísticas de libros de calificaciones, de esta manera, es importante que los centros educativos y sus docentes sean capaces de guiar en los procesos educativos poniendo, siempre, en primer lugar, al estudiante y el desarrollo de sus habilidades mediante la enseñanza por competencias y no centrarse en los contenidos. Sin una educación creativa y fomentando la creatividad resulta complejo desarrollar conocimiento y habilidades para afrontar situaciones reales en la actualidad. Incluso, las buenas prácticas escolares están condicionadas por la conformidad de seguir patrones de buena conducta o resultados alcanzados. “Sin embargo, una educación de calidad requiere que se produzca en los espacios educativos, no una simple reproducción, sino una renovación constante de los hábitos y prácticas sociales” (Grupo SI, 2012, p. 9).

En consonancia a lo dicho anteriormente, el cambio tecnológico afectó y seguirá afectando varios contextos incluido la educación. La digitalización y desarrollo de nuevas tecnologías dieron un cambio completo a la comunicación y junto a esto, también, la manera de enseñar. Por tanto, es importante utilizar herramientas digitales para llamar la atención del estudiante y fomentar el proceso creativo en el momento de resolver muchas actividades, sin embargo, también es necesario tener una metodología y estrategia de aprendizaje idóneas para que el uso de la tecnología tome un papel relevante en la enseñanza. En este caso una de las metodologías que más fomenta la creatividad es la gamificación. Guerrero (2009) indica “una de las ventajas que tienen las TIC para el estudiante en el proceso de desarrollo creativo es que éste puede sentir que se está divirtiendo y jugando, al tiempo que produce y aprende efectivamente” (p. 266).

Las TIC y la educación

El cambio constante en la forma de aprender y de enseñar, más la presencia de las TIC junto con el vertiginoso avance de los dispositivos electrónicos como smartphones, tablets y computadores hacen que la educación y su forma de ser abordada tomen nuevos rumbos en cuanto a su manera de impartir clases. Los jóvenes han sido los más afectados por este fenómeno adoptando comportamientos y prácticas con la tecnología y sus diferentes dispositivos, casi de una manera obligada.




Para Fuentes, López y Pozo (2019) los dispositivos como el smartphone, Tablet o una computadora portátil son parte de su realidad y, por ello, a pesar de que se les consideran nativos digitales no son muy hábiles en el manejo de las tecnologías. De este modo, necesitan un sistema de alfabetización digital, en donde, no solo manejan los dispositivos intuitivamente, sino, también, deben saber cómo y para qué utilizarlo. Por otro lado, la población adulta se la considera como migrante digital y ellos necesitan un mayor esfuerzo para alfabetizarse digitalmente. Los docentes entramos en el último grupo.




Con este antecedente, es importante indicar que el momento en que se quiere combinar la tecnología, las TIC y la educación para conseguir la construcción de conocimientos y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje hay que partir de un cambio en los modelos pedagógicos y metodología que maneja las instituciones educativas. “La optimización de la educación requiere de compromiso, tenacidad y empeño por parte de los docentes y de las escuelas” (Fuentes, López y Pozo, 2019, p. 28).

Junto con el avance de nuevas metodologías y estrategias también se vislumbran nuevas herramientas para la construcción de conocimiento en el proceso enseñanza aprendizaje. Las herramientas digitales se presentan como nuevas formas de interactuar con los estudiantes dejándoles que se conviertan en protagonistas de su aprendizaje, ya que ellas pretenden ser los motivantes para que los estudiantes investiguen la información: Dentro de este proceso de investigación, los estudiantes al utilizarlas deben estar en la capacidad de: buscar y filtrar información; organizar temas; dar a conocer estos temas a los demás; crear nuevos contenidos; publicar y colaborar con otros contenidos de interés.

En el siguiente apartado pondremos en consideración una serie de aplicaciones que pueden ser de utilidad para aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje considerando la tecnología como un recurso necesario en el siglo XXI.

Tabla 1 Lista de herramientas digitales

| Nombre | Logo | Funcionalidad | Aplicación. |
|--|---|--|---|
| Lino It http://linoit.com |  | Es una pizarra virtual donde se puede postear cualquier tipo de información relacionada con (imágenes, sticker, URL, Videos, etc.) | <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo colaborativo, - Exposición de ideas - Aporte de los estudiantes - Lluvia de ideas - Espacios de aprendizaje. |
| Vocaroo https://vocaroo.com/ |  | Es una aplicación que permite grabar audios y guardarlos en diferentes formatos. | <ul style="list-style-type: none"> - Ayuda a enseñar y aprender mediante grabaciones - Exposiciones orales, claras y concretas - Ayuda al estudiante a perder el miedo a expresarse de forma oral. - Podcast. |
| Genially https://www.genial.ly/es |  | Es una herramienta que permite crear presentaciones animadas, interactivas de | <ul style="list-style-type: none"> - Despierta el instinto creativo innato en las personas mediante el diseño de propuestas como infografías o presentaciones dinámicas. |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | | <p>una manera rápida y sencilla.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Explora y estimula los aprendizajes a través de la creación de actividades gamificadas. |
| <p>Mentimeter https://www.mentimeter.com/</p> |  | <p>Es un sistema que se utiliza para realizar encuestas, es de fácil uso, no necesita suscripciones ni registros una manera fácil de evaluar.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Se puede realizar evaluaciones vinculadas a la inducción o retroalimentación de los aprendizajes de una manera sencilla. |
| <p>Quizled https://www.quizled.com/</p> |  | <p>Esta aplicación permite generar flashcards para asociar conceptos con palabras claves. Tiene algunas modalidades de juego.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Juegos en varias modalidades a partir de ellos conceptos. - Cuestionarios jugables. - Juegos colaborativos |
| <p>Educaplay https://www.educaplay.com/</p> |  | <p>Esta aplicación permite generar juegos interactivos como</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Crucigramas. - Completar palabras. - Relacionar conceptos. - Sopa de letras. |

crucigramas,
sopa de letras,
completar
palabras entre
otros. Se puede
jugar en línea o
se puede
descargar el
material.

Nota: Estas aplicaciones son seleccionadas con base al mayor grado de interés que han mostrados los estudiantes de básica superior.

Metodologías Activas y la gamificación.

La articulación entre docentes, estudiantes y TIC necesita tener como eje a una metodología que permita que estos tres elementos se combinen, de tal modo, que su producto sea un conocimiento construido por el estudiante a partir del ejercicio de la práctica, es decir, *se aprende haciendo*.

Según Villalustre et al (2019) debe haber una interacción entre la práctica y la teoría mediante la experimentación de diversos fenómenos para que esta provoque un razonamiento. Por otro lado, la diversidad en la forma de resolver un problema, en una suerte de ensayo error, hace que los estudiantes eliminen el miedo al fracaso y, que más bien, esto signifique indagación y motivación por resolver un problema.

El cambio en la manera de enseñar provocado por la inmersión de tecnologías en el campo educativo ha provocado que se apliquen nuevas metodologías para que su producto final sea un estudiante constructor de conocimiento y no un agente pasivo de la información. Es decir, los estudiantes deben superar los desafíos impuestos por el docente para adquirir el conocimiento y de esta manera son participantes activos de su formación. Por otro lado, el docente deja su lado protagónico y se convierte en un incitador de acciones y un facilitador de aprendizaje. La tarea del docente es dar contenido que construya.

Esta nueva manera de enseñar converge en las metodologías activas. Para Cano, et al (2019) que citan a Labrador (2008) indican que “las metodologías activas son aquellos métodos, técnicas y estrategias los cuales utiliza el personal docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiantado y conduzcan a un aprendizaje significativo” (p. 4).

Estas metodologías son numerosas y responden a la intencionalidad que tenga el docente para su materia. Dentro de esta taxonomía podemos encontrar los ABP (aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en el pensamiento); el trabajo colaborativo; aprendizaje por simulación; aprendizaje basado en la experiencia, entre otros. Las características de cada una de estas metodologías hacen que el trabajo en clase tome caminos diferentes, sin embargo, siempre coinciden en que los estudiantes son protagonistas de la construcción del conocimiento. Junto a esto, la inclusión de las TIC en la educación, como herramientas educativas, ayudan a mejorar habilidades como comunicación, creatividad, participación, creación, divulgación y sobre todo investigación, conjugando perfectamente con la dinámica que tienen estas metodologías. Para que una clase tenga éxito se debe escoger adecuadamente la metodología, estrategia, la técnica y las herramientas que se va a utilizar.

La gamificación

Para Oliva (2016) la gamificación es compaginar elementos jugables con entornos en los cuales, comúnmente, no sé de esto, para alcanzar un objetivo. Es decir, se introducen elementos de los juegos para producir un resultado mejor. En el caso de la educación lo que se quiere mejorar es el aprendizaje.

De este modo, la gamificación permite que la inmersión de herramientas digitales en la educación sea más agradable y que tenga un fin educativo y no solo estén ahí por petición de una planificación. Además, jugar en el aula y utilizar tecnología ayuda convertir al estudiante en investigador y fomenta el espíritu creativo del mismo. De esta manera, el alumno está en la capacidad de encontrar varias soluciones a un mismo problema y lo que importa es el proceso de cómo logró resolverlo. No obstante, se debe saber muy bien los elementos de la gamificación puesto que el éxito de las actividades propuestas depende del nivel de conocimiento que tenga el docente para poder estructurarlas de acuerdo a la temática y las TIC.

A continuación, se presenta una tabla en la muestra los elementos necesarios para que una actividad pueda ser gamificado. Esta tabla esta propuesta Werbach y Hunter (2012) y también estos tienen subelementos que bordean los requisitos necesarios para gamificar espacios.

Tabla 2 Taxonomía de los elementos para gamificar

| Clasificación de los elementos de la gamificación. | | |
|---|------------------|-------------------|
| Componentes | Mecánicas | Dinámicas |
| Avatar | Competición | Narrativa |
| Puntos | Desafíos | Progresión |
| Insignias | Recompensas | Retroalimentación |
| Límite de tiempo | Turnos | |
| Niveles | | |
| Misiones | | |
| Tabla de clasificación | | |

Nota: Esta tabla es una adaptación de la propuesta por Werbach y Hunter (2012)

Conclusión

El avance de la tecnología en la sociedad ha traído muchos beneficios en cuanto a satisfacer necesidades de las personas y, de cierta manera, hacer más cómoda su vida. Aunado a esto, nacer o crecer en una época en donde toda la información es de acceso libre nos lleva a tener responsabilidades de cómo manejar y tratar estos dos elementos. En la educación, estos, se presentan con mayor fuerza, ya que, el mismo hecho de tener toda la información en un computador o smartphone ha permitido que la manera de enseñar y de aprender cambie; de igual manera, ha habido un recambio generacional en los docentes y estos permiten ver la introducción de ciertos elementos que se salen del uso casi condicionado del libro como único instrumento de enseñanza. Sin embargo, es necesario indicar que el momento en que juntemos los conocimientos curriculares con los conocimientos tecnológicos, también podamos juntar los conocimientos pedagógicos para que la tecnología se utilice con un fin o propósito y no solo como un recurso más.

Cuando hablamos de educar en el siglo XXI no nos enmarcamos solo en la transferencia de datos o, incluso, solo en la reproducción de conceptos, sino que más bien

queremos que los estudiantes construyan conocimiento en base a herramientas digitales, TIC y metodologías que fomenten la creatividad y encaucen a la reflexión del por qué y cómo se resuelve diferentes retos que les ponemos a los estudiantes.

Entre todas las herramientas digitales que se puedan proponer, las recogidas en la tabla 1 permite estimular la creatividad de los estudiantes en diferentes asignaturas, debido a que pueden generar competencias en los estudiantes como lo son el diseño, la construcción de contenido y la diversificación de formas para presentar las actividades dejando de lado el papel y lápiz o herramientas de texto como Word. Estas herramientas junto con la gamificación permiten que se dé un proceso en donde se trabaja la imaginación en el momento de creación escolar. Trabajar con las TIC y la gamificación permita aprender mientras se juega y esto provoca que los estudiantes despierten la creatividad.

Referencias Bibliográficas.

Cano, Y., Anguiar, J., y Mendoza, M. (2019). Metodologías activas: una necesidad en la Unidad Educativa Reino de Inglaterra. *Educación*, 43(2), 1 -10. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44058158037/44058158037.pdf>

Duque, M. (2018). Realidad virtual en la Educación Artística - un camino para innovación educativa . *Maestría en Utilización Pedagógica de las TIC, Institución Politécnico de Leiria*.

Elisondo, R. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Actualidades investigativas en Educación*, 3.

Fuentes, A., López, J., & Pozo, S. (2019). Análisis de la Competencia Digital Docente: Factor Clave en el Desempeño de Pedagogías Activas con Realidad Aumentada. *REICE*, 17(2), 27 -42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6908667>

Grupo SI. (2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos. *Revista de investigación en Educación*, 9.

Guerrero, E. (2009). TICs y Creatividad. *Revista de Ciències de l'Educació*, 266.

López-Moreno, M. (2014). *Realidad aumentada aplicada a la educación*. Nubemia [Página Web]. <http://www.nubemia.com/realidad-aumentada-en-la-educacion/>

- Moreno, N., Leiva, J., & Matas, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *Ijeri*(6), 16 -34. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709/1554>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitaria. *Realidad y reflexión*(44), 30 - 47. <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Prendes, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, (46), 187-203. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=368/36832959008>
- Torres, J y Herrero, E. (2016). Ple: entorno personal de aprendizaje vs. Entorno de aprendizaje personalizado. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 27 (3), 26-42. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3382/338250662003>
- Villalustre, L., Del Moral, M.E. y Neira-Piñeiro, M. R. (2019). Percepción docente sobre la realidad aumentada en la enseñanza de Ciencias en Primaria. Análisis DAFO. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* 16 (3), 3201. doi: 10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2019.v16.i3.3301
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Ciencias de la educación

Artículo Científico

Los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje ante el Covid-19

Karina Monserrath Pérez Cárdenas

Karinaperez301097@gmail.com

Estudió su secundaria en el colegio Luis Cordero de la ciudad de Azogues, Licenciada en Psicología Educativa y Orientación Vocacional por la Universidad Católica de Cuenca, altas capacitaciones en la aplicación de test psicométricos. Ha participado como ponente en el Congreso Internacional de Mujeres Forenses en Psicología 2021 Actualmente cursa estudios en el programa de maestría en Psicología Clínica mención en Psicoterapia en la Universidad Católica de Cuenca – Ecuador.

Introducción:

La presente investigación trata acerca del estudio realizado sobre los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje ante el Covid 19, la misma que constituye una gran realidad y transformación dentro del ámbito educativo, ya que las instituciones no estaban preparadas para afrontar una crisis que requiere medidas online, por lo tanto, en la actualidad el uso de la tecnología se ha vuelto imprescindible en varios ámbitos de desarrollo del ser humano en especial en lo académico.

El COVID-19, en un tiempo relativamente corto se ha convertido para distintos sectores de la sociedad a nivel mundial en una gran preocupación, como en el ámbito de la salud y la economía, no obstante, en una sociedad tan compleja como la nuestra, en el sector de la educación ha presentado diversas consecuencias, por lo tanto, la importancia que ha adquirido la educación online en la actualidad es un hecho sin precedentes que marcará un antes y un después en las prácticas pedagógicas y en los sistemas educativos actuales a nivel global. Así mismo, se ha puesto en evidencia las desigualdades sociales,

culturales y económicas de más de 180 países que han sido víctimas de la pandemia por COVID-19.

En todos los niveles educativos los entornos virtuales abren un nuevo abanico de posibilidades, sobre todo si tenemos en cuenta que vivimos en una sociedad donde la tecnología es la cotidianeidad. Los niños crecen con Internet, ordenadores, televisiones digitales, y son los mismos nativos digitales; cuya cultura es la del ciberespacio donde prima lo audiovisual, hipertextual y el multimedia, por lo tanto, es indispensable que el docente esté capacitado y se adapte a sus intereses y necesidades para dar respuesta a sus interrogantes (Cabero, 2019).

La pandemia de COVID-19 ha provocado un gran cambio en la historia de la educación y tiene ya un efecto prácticamente universal en los alumnos y docentes de todo el mundo, sin embargo, gracias al uso de las TIC la educación no ha sido interrumpida, aunque es fundamental que los docentes tengan que capacitarse más en el tema para brindar una educación en línea de calidad al estudiante. Según datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), a mediados de mayo de 2020 más de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe (UNESCO, 2020, p. 20).

Por su parte, (Llorente, 2018) apunta que con el uso de los entornos virtuales, los docentes deben atender más a la creación de conocimientos que la reproducción de los mismos, es decir, debe tender hacia una escuela 2.0, que sería aquella que teniendo en cuenta las nuevas características de los alumnos y las posibilidades de las nuevas herramientas de comunicación que se han originado en la red, se plantea una nueva forma de actuar y de replantear el hecho educativo.

Así pues, el reto de los sistemas educativos en los últimos meses ha sido mantener la vitalidad de la educación y promover el desarrollo de aprendizajes significativos, la mayoría de los profesores tuvieron que generar sus propios aprendizajes para trabajar en entornos virtuales y a la vez fueron los responsables de enseñar a sus estudiantes a manejarse en este espacio (Bonilla, 2019). De hecho, desde hace varias décadas se trabaja en la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como

herramientas puestas al servicio de la educación, lo que representa una revisión de los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionales, y un desafío para el rol docente.

Ahora bien, en la actualidad en virtud de los avances científicos y con ella los adelantos en materia educativa, se tiene que se ha venido instando en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como estrategias para adecuar la educación a los nuevos requerimientos que demanda la formación de los ciudadanos de hoy, tales exigencias requieren de docentes preparados en el uso y manejo de las TIC y como parte de ellas están los Entornos Virtuales de Aprendizaje, entendidos según (Zambrano, 2020, p. 18) “Como un espacio educativo en Internet, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica que puede ser empleado tanto por docentes como por estudiantes.”

Por lo tanto, la importancia de esta investigación radica en determinar la importancia de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje e identificar las estrategias, recursos pedagógicos y tecnológicos utilizados por los educadores en estos momentos de confinamiento social. Por tal razón, la figura del docente cumple un rol fundamental en la transformación de la enseñanza presencial en educación online a fin de favorecer el aprendizaje de los estudiantes y brindar una educación de calidad.

Desarrollo:

Los entornos virtuales aportan y mejoran muchos aspectos educativos, además de facilitar el cambio pedagógico, en el caso del profesor, este se convierte en un guía y en alguien que dirige y propone recursos más que transmitir conocimientos como venía siendo habitual, mientras que en el caso del alumno se fomenta su propia responsabilidad, la implicación, la colaboración y la interacción en un entorno constructivista que facilita el aprendizaje activo y colaborativo permitiendo crear redes de conocimiento y aprendizaje.

Todos los sistemas educativos del mundo se encuentran en modo de respuesta a la emergencia, esta reacción es absolutamente correcta, dado lo repentino que se presentó esta crisis, por lo tanto, la prioridad inmediata es enfrentarla, lo que significa proteger en primer lugar la salud y la seguridad, y luego hacer todo lo posible para que

los estudiantes continúen participando mediante la educación online y otros vínculos con las instituciones educativas.

La incursión de la tecnología en la educación es un hecho, en la actualidad se está incrementando el uso de recursos tecnológicos dentro de la formación educativa, pero el manejo de estas no garantiza resultados positivos en la adquisición de conocimientos, así pues, se debe tener en cuenta otros factores como el conocimiento de las TIC de los docentes y la diversidad de estrategias metodológicas existentes para lograr los objetivos de aprendizaje, haciéndose necesario reflexionar sobre las metodologías favorables en las aulas de clases apoyada con medios tecnológicos, con el propósito de obtener entornos educativos apropiados que efectivamente contribuyan con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Así pues, la incorporación de los entornos virtuales en el ámbito educativo es una nueva tendencia, pero aún no están suficientemente claras las formas para interactuar en estos ambientes, que provoquen que docentes y estudiantes puedan sacar el máximo provecho de las potencialidades de éstas. No obstante, por la pandemia del Covid-19 las instituciones educativas se han visto obligadas a promover el uso de las TIC en la actualidad como una forma de transformación de los paradigmas tradicionales en la educación. Siguiendo esta línea (García, 2019), manifiesta que en la actualidad van tomando auge las redes de aprendizaje, como espacio que permite la interacción de individuos con intereses comunes para compartir conocimientos e ideas, propician el debate y el trabajo en grupo, ya que es un espacio abierto de interacción.

En una investigación realizada en París por (Almirón, 2020), en el cual se entrevistó a 150 docentes de instituciones educativas públicas, se evidenció que el 60% de los profesionales ven a la educación virtual como un medio que les facilita su labor y que por ser algo con lo que los jóvenes conviven diariamente, el proceso de enseñanza y aprendizaje mejorará; sin embargo, conforme van implementando cursos en los que las incorporan, se van dando cuenta que las TIC no son solo un medio de transmisión de conocimientos, sino que pueden convertirse en herramientas valiosas, que promueven ambientes de aprendizaje colaborativos, donde el docente deja de ser el centro del proceso para convertirse en un mediador de los temas que se tratan en un curso.

Coronado (2020) afirma que la orientación educativa ante esta situación de emergencia, se enfrenta a tres retos importantes relativos al desarrollo competencial del estudiantado: la competencia resiliente, el compromiso en el aprendizaje y el apoyo social organizacional a virtual representa un combate para las autoridades educativas; debido a ciertas atenciones necesarias para su adecuada aplicación como: la disponibilidad de internet, un ambiente adecuado para estudiar en casa, el manejo de plataformas virtuales por parte de docentes y estudiantes, capacidad del docente para dictar cursos a distancia y un soporte académico tecnológico.

Cabe recalcar respecto al uso de tecnologías, que las aplicaciones Zoom y las redes sociales son las más utilizadas por los docentes para comunicarse con sus alumnos y llevar a cabo su tarea pedagógica. Un estudio empírico realizado en Argentina por (Díaz, 2020), demostró la importancia de las TIC en tiempos de Covid-19 y que la mayor parte de docentes y estudiantes, especialmente de contextos desfavorecidos, pudieran continuar con el proceso educativo. Dichos datos concuerdan con los aportes de (Reyes, 2020), en su estudio realizado en Perú, en los que demuestra que los entornos virtuales han sido de gran utilidad en el confinamiento sirviendo para continuar en el desarrollo de diferentes ámbitos de nuestra vida como: laboral, social y educativo.

La UNESCO, en su Declaración Mundial sobre la Educación en el Siglo XXI, define educación virtual como: entornos de aprendizajes que constituyen una forma totalmente nueva, en relación con la tecnología educativa, un programa informático e interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada que representa una innovación relativamente reciente y fruto de la convergencia de las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones (UNESCO, 2015).

Desde el punto de vista pedagógico, la virtualidad supone el riesgo de pérdida del vínculo presencial y puede generar tensiones por la sobreexposición de docentes y estudiantes, o por las dificultades para mantener la relación y la mediación pedagógica, es decir, esto es especialmente cierto en los niveles iniciales de educación, en particular en el preescolar y el primario, en los que se requiere un trabajo coordinado con padres, madres o cuidadores para el acompañamiento de los procesos de aprendizaje (Urgilés, 2020, p. 22).

Cabe recalcar, que la brecha virtual o digital es una de las problemáticas que más afecta esta situación, por las diferencias en el acceso a los recursos tecnológicos y a la conectividad a internet, especialmente para las familias de escasos recursos económicos. Según el (Villafuerte, 2020), el porcentaje de estudiantes sin conectividad es del 40%, en el Ecuador; a ello se suma la falta de una debida planificación, adaptación de las asignaturas y capacitación de docentes y de alumnos, mientras que el **60 % de la población mundial tiene acceso a la red** generando que algunas instituciones busquen **soluciones provisionales** a esta crisis.

Basado en datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), el 59,23%, de los hogares cuenta con un computador y que en el área rural el porcentaje es inferior 40.77%, donde se determina que no todos los estudiantes, tienen acceso a un recurso tecnológico para poder acceder a este nuevo mecanismo que plantea el Ministerio de Educación del Ecuador. Según la situación planteada la emergencia sanitaria ocasionada por el COVID-19, en el Ecuador deja vista la gran brecha significativa de desigualdad social, y conlleva a enfrentar varios desafíos a los actores educativos, por un lado cambiar la mentalidad de una sociedad acostumbrada a clases presenciales y tradicionales, que para estos momentos no son las adecuadas y por otro lado el principal motor de la educación, los estudiantes quienes deben adaptarse y asimilar el cambio de un modelo pedagógico que esté acorde a la nueva era de aprendizaje.

En sustentación a los cambios educativos en el siglo XXI y en especial en estos momentos de confinamiento, (Cooperberg, 2017) indica que los medios de la comunicación han revolucionado iniciando desde la época de la correspondencia a la actualidad, donde el aprendizaje es flexible y abierto rodeado de recursos u objetos de aprendizaje que facilitan los mecanismos de mediación. Es por ello, que en la actualidad la educación virtual se ha situado en constante crecimiento y se presenta cada vez más como una necesidad en el contexto de la sociedad donde los rápidos cambios: económicos, sociales, tecnológicos y culturales, el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación actualizada se convierten en una exigencia permanente.

Por lo tanto, el rendimiento académico y la necesidad que tienen los docentes respecto al apoyo familiar va en la misma dirección que el dictado de clases y la elaboración de documentos de estudio y evaluación, es decir, que tanto la planificación de clases como de material de estudio se relaciona con la percepción de respuesta que

tienen los docentes sobre el rendimiento académico de sus alumnos y el apoyo de la familia (Cabrera, 2020, p. 12).

Análogamente, el alumno siempre ha sido el eje de la educación; sin embargo, en la educación virtual pasa a ser el protagonista indiscutible, es decir, en una sesión magistral en la modalidad presencial, la responsabilidad de desarrollar y explicar los contenidos es del profesor; por el contrario, en el modelo de educación virtual, la clase magistral por videoconferencia o zoom es un contenido excepcional, lo que predomina es un trabajo de orientación al alumno para ofrecerle mecanismos que le permitan ir explorando la materia (Pantoja, 2020). Siguiendo este pensamiento (Muñoz, 2019), manifiesta que es importante hacer referencia también al sistema de evaluación, ya que la evaluación tradicional supone aislar al alumno de cualquier fuente de información durante el tiempo que dura un examen, lo cual es imposible en la educación virtual, porque el alumno puede rendir el examen acompañado de todo el material que desee e incluso contrastar sus respuestas con un grupo de compañeros en tiempo real. Por esto, es importante diseñar evaluaciones que valoren el desarrollo de competencias.

Además, las nuevas condiciones han requerido que el profesorado utilice plataformas y metodologías virtuales con las que no necesariamente se encontraba familiarizado, aunque la mayoría de los países de América Latina participantes en la última encuesta internacional sobre enseñanza y aprendizaje de la CEPAL (2020) informan que el profesorado ha recibido formación en herramientas de TIC para la enseñanza en la educación inicial (en niveles que llegan al 64% en el Brasil, el 77% en Chile, el 75% en Colombia, el 77% en México y el 53% en la Ciudad de Buenos Aires y en Ecuador el 45%), los docentes de estos países consideran que tienen una alta necesidad de formación en esta materia, que ocupa el segundo lugar entre las más demandadas. Igualmente, un alto porcentaje del personal directivo (el 59% en el Brasil, el 64% en Colombia, el 44% en México y el 39% en la Ciudad de Buenos Aires y el 38% en el Ecuador) declara que la tecnología digital de la que disponen sus centros educativos es inadecuada o insuficiente (CEPAL, 2020).

Según (León, 2018), el rol principal del docente se debe centrar en el acompañamiento al estudiante, mediante una mediación estratégica de acuerdo con las necesidades que este muestre durante su aprendizaje, este debe ser un planificador organizado de su acción, y debe contextualizar las experiencias de aprendizaje con De Maestros para Maestros.

secuencias de contenido, diseño, y selección de recursos y actividades, por lo tanto, la mediación a través de las plataformas le convierte en un tutor virtual por lo que su habilidad comunicativa como moderador en estos ambientes es vital.

De la misma manera, los desafíos que enfrenta la educación en distanciamiento son múltiples e incalculables, por lo que, la estrategia de política para la reapertura de las escuelas deberá sostenerse en base a: garantizar las condiciones sanitarias para asegurar el distanciamiento social en los establecimientos educativos, generar las condiciones para la continuidad pedagógica mediante el acceso a la conectividad y a dispositivos digitales, restituir el derecho a la educación y acompañar a los estudiantes con mayor riesgo educativo.

CONCLUSIONES:

Luego del análisis de la investigación acerca de “Los Entornos Virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje ante el Covid-19”, se llega a las siguientes conclusiones:

Los entornos virtuales en la actualidad tienen gran influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje; así mismo, la necesidad de capacitación de los docentes para ofrecer a sus alumnos recursos, estrategias y habilidades pedagógicas y tecnológicas eficaces; sobre todo el apoyo familiar con respecto a la misma se ha convertido de vital importancia para ofrecer una educación con calidad y calidez.

La pandemia del Covid 19 ha provocado grandes cambios en diferentes ámbitos: personal, social, familiar y especialmente en lo académico, ya que la educación virtual es una de las grandes transformaciones que se está dando a nivel mundial; lo cual ha influido de manera positiva permitiendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje no se interrumpa durante el tiempo de confinamiento; sin embargo, también ha presentado aspectos negativos ya que por las desigualdades sociales y al no contar con la tecnología necesaria en algunos hogares se ha complicado la educación.

Es importante que los profesores y alumnos demuestren en estos días su fortaleza y resiliencia, ya que son tiempos difíciles los que evidencian el carácter y aquello de lo que estamos hechos y así mismo la necesidad de contar con investigadores y docentes con De Maestros para Maestros.

una vocación clara, que no escatimen en utilizar horas al día para capacitarse y poder brindar la mejor educación a sus alumnos.

La mayoría de los padres de familia no estaban preparados para acoger la educación de sus hijos, ya que no se implicaron desde el inicio en el proceso educativo y al momento que se dio la pandemia fue muy difícil acompañarlos. También muchas familias fueron golpeadas por esta nueva modalidad, ya que no todos cumplen con los recursos necesarios para una educación de manera virtual.

REFERENCIAS:

Almirón, A. (2020). Los docentes en la sociedad de la informática. *Revista Iberoamericana de informática educativa*, 17 - 31.

Bonilla, C. (2019). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. *Educación y Humanismo*, 12 - 28.

Cabero, F. (2019). *Capcitación docente en TICS*. España: Redalyc. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832327003>

Cabrera, S. (2020). Efectos del coronavirus en el sistema de enseñanza. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 2 -13. <https://doi.org/10.7203/RASE.13.2.17125>

CEPAL. (2020). *Las oportunidades de la digitalización en América Latina frente al Covid-19*. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45360>

Cooperberg, L. (2017). *Educación online en el siglo XXI*. México: ANUIES.

Coronado, P. (2018). Deliberación entorno a la educación virtual. *Scielo*, 23 - 46. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-666100009

Díaz, W. (2020). *El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual*. Argentina: Redalyc. <http://dx.doi.org/redalyc/10.4067/S0718-07642018000300237>

García, L. (2019). *Objetivos y funciones de la educación a distancia*. Madrid: UNED.

- León, P. (2018). *Efectos del coronavirus en el sistema de enseñanza*. Francia: Latindex.
<https://doi.org/10.7203/RASE.13.2.17125>
- Llorente, C. (2018). *Los entornos virtuales y su importancia*. Perú: UNINS.
- Muñoz, T. (2019). *La educación virtual: evaluación*. Madrid: Estudios Latinoamericanos en Educación y Psicología.
- Pantoja, C. (2020). *El modelo de educación virtual*. UNED, 34 - 39.
<http://udep.edu.pe/hoy/2020/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- Reyes, M. (2020). *Pandemia Covid-19 e inequidad social en Perú*. Perú: Revista internacional de educación para la justicia social.
<https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12143>
- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. (2020). *La educación en tiempos de pandemia de Covid-19*. La Habana: Oficina de la UNESCO. <https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentar/>
- UNESCO. (2015). *La educación virtual*. París: Oficina de la UNESCO.
<https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentarefectoscovid/>
- Urgilés, P. (2020). *Retos educativos durante la pandemia de COVID-19*. Revista Digital Universitaria, 1 - 23. <https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/AOP.pdf>
- Villafuerte, P. (2020). *Rol de los docentes ante la crisis del Covid-19*. Ecuador: Revista electrónica formación y calidad educativa.
<http://www.refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3214>
- Zambrano, Y. (2020). *Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la educación en tiempo de pandemia COVID-19*. Dialnet, 1- 19.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4794547>

Ciencias de la educación

Reto educativo

Resolución de un Memo-reto**Mat. Marco Vinicio Vásquez Bernal**marco.vasquez@unae.edu.ec**Filiación: Universidad Nacional de Educación de Ecuador: UNAE**

Matemático, por la Universidad Politécnica Nacional, Diploma Superior en Práctica Docente Universitaria, Especialista en Educación Universitaria y Magister en Investigación para el Desarrollo Educativo por la Universidad Técnica Estatal de Quevedo. Magister en Gerencia Empresarial MBA, Mención Gestión en Proyectos otorgado por la Universidad Politécnica Nacional. Docente Investigador de la Universidad Técnica José Peralta, Decano de la Unidad Académica de Cañar de la Universidad Técnica José Peralta; Dicente Investigador de la Universidad Nacional de Educación UNAE; Director de Innovación de la UNAE. Doctor en Educación por la Universidad Católica Andrés Bello de Venezuela.

Resumen:

Con la intención de superar limitantes en la enseñanza de matemáticas que han sido identificados a nivel local, nacional y global se ha construido una propuesta pedagógica que se sustenta en la resolución de desafíos matemáticos, potencializando así el razonamiento numérico, el trabajo colaborativo y la valoración de alternativas.

Esta investigación se ha desarrollado con difusión general gracias a una colaboración significativa del semanario El Heraldo de la provincia del Cañar y de manera más puntual a través de cursos y talleres dirigido a estudiantes de la UNAE y a maestros del sistema educativo ecuatoriano.

De ese trabajo se ha logrado construir y consolidar un proceso sistémico que ayudan a resolver este tipo de retos siempre apoyando el razonamiento, la creatividad y la construcción de conocimiento de los involucrados.

En este artículo se presentará el proceso sistematizado y un ejemplo donde se explica paso a paso dicho proceso.

Palabras clave:

Gamificación, aprendizaje de matemáticas, retos, resolución, verificación.

Introducción

Teniendo claro lo significativo que puede ser el incorporar actividades dinámicas (Deulofeu, 2001) para la enseñanza de matemáticas, desde hace algún tiempo se ha venido desarrollando una propuesta pedagógica en base de la resolución de retos matemáticos que se ha denominado “MEMO - RETO”, la misma se ha fundamentado en principios de la gamificación (Gonzales, 2017), buscando medios amplios para su convocatoria.

Esos retos se presentan como un desafío construido en base de relaciones entre figuras geométricas y números, además de una condición tacita que debe cumplirse.

Aquí se expondrá la sistematización que se ha construido para la solución de esos retos, además se presentará un ejemplo del proceso de resolución de uno de esos retos.

Proceso para resolver los memo-retos.

De la experiencia vivida con esta propuesta de investigación se propone el siguiente proceso para la resolución de estos retos:

1. Comprensión del reto propuesto, donde debe quedar claro, las figuras sobre las cuales se ubicarán los en los elementos, el conjunto base con el que se trabajará y estará determinado por el conjunto de elementos que serán ubicados, la operación a realizar y la condición que debe cumplirse.
2. Determinación de la constante para el reto, procedimiento que tiene en cuenta los elementos de la etapa uno y que es construido lógicamente.
3. Procedimientos de llenado de ubicación de los elementos base, esto deberá hacerse ordenadamente por figuras.
4. Comprobación de resultados, que consiste en verificar que las condiciones del reto se cumplen en cada una de las figuras.

Además, se plantea que, para desarrollar estas etapas, debe tenerse en cuenta las siguientes condiciones:

- El conjunto base debe mantenerse constante en todo el proceso.
- La constante de reto sirve exclusivamente para el reto propuesto.
- Los elementos seleccionados se harán únicamente en función de las condiciones del reto, pudiendo existir más de una alternativa.
- El orden de las figuras que se irán llenando es indistinto.
- La solución en ningún caso puede ser única.

Teniendo claro estas ideas, y recordando que es posible construir una solución a estos retos sin seguir estas indicaciones y que esas metodologías son igual de validez, a continuación, presentamos unos ejemplos con sus respectivos procesos.

Ejemplo:

RETO: Se han dibujado una elipse, un triángulo y dos rectángulos, tal como se observa en la imagen 1, generando veinte y tres puntos de corte. Se pide ubicar en cada punto de corte un número entero entre uno y veinte y tres de tal forma que al sumar los ubicados en el contorno de cualquiera de las cuatro figuras el resultado sea el mismo.

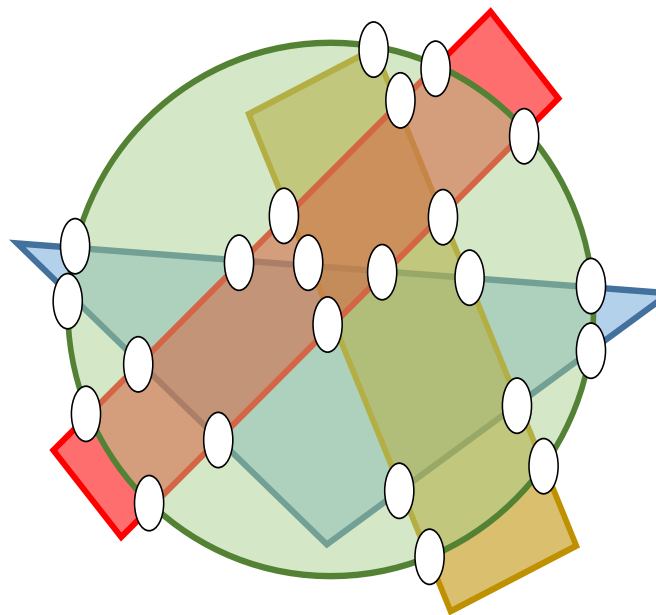


Imagen 1.

Solución:

El desafío es claro, se debe ubicar en cada punto de intersección un número entero entre uno y veinte y tres, sin que ninguno se repita y estos deben cumplir la condición de que, si sumamos los ubicados en el contorno de cualquiera de las cuatro figuras geométricas, el resultado sea el mismo.

Determinación de la constante del reto:

Teniendo en cuenta que el conjunto de números que deben ubicarse está definido por el siguiente conjunto $\{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23\}$, y además recordando la condición de que los ubicados en el contorno de cualquier figura es un mismo valor, está claro que lo primero será determinar el valor de la suma en cada contorno, pudiendo indicar que esa será la constante de las sumas en cada figura.

Ahora, si analizamos la figura, vemos que los veinte y tres puntos de intersección son todas intersecciones entre dos figuras, consecuentemente el número que ubiquemos en cualquiera de las intersecciones será considerado en la suma de los valores de los contornos en las dos figuras que se intersecan.

Es decir, cada número estará presente en dos sumas, por lo tanto la suma total de los contornos de las cuatro figuras resultara de sumar dos veces todos los números del conjunto.

Esto es: $Suma\ Total = 2(1 + 2 + 3 + 4 + \dots + 20 + 21 + 22 + 23)$

Ahora para ayudar este cálculo puedo recordar que la suma de los n primeros números enteros puede calcularse con la fórmula:

$$S_n = \frac{n(n+1)}{2}, \text{ que en este caso será: } S_{23} = \frac{23(24)}{2} = 276$$

Y el doble de esta suma es 552.

Ahora, la suma de las cuatro figuras es 552 y como se plantea que la suma en cada una de ellas sea igual, la suma en cada una de ellas deberá ser 552 dividido para 4.

Entonces la constante buscada, o el valor que deben sumar los números ubicados en el contorno de cualquiera de las cuatro figuras será 138.

El hecho de que el valor obtenido para esa constante sea un número entero ayuda mucho, ya que a la vez que facilita ya la búsqueda de las combinaciones, indica que el desafío puede tener solución y podemos seguir. Si el valor de la constante no es un número entero, obviamente el reto no tiene solución.

Ubicación de Elementos:

En este caso trabajaremos una metodología por figuras, es decir indagaremos primero cuantos elementos deben ubicarse en cada figura, en este caso vemos que en la elipse hay once puntos de corte, en el triángulo hay doce puntos de corte, en el un rectángulo hay doce puntos y en el otro hay once puntos de corte.

Aquí cabe un análisis si del conjunto de números establecido y teniendo en cuenta la cantidad de elementos en cada figura debemos asegurarnos de que si es posible con ese número de elementos del conjunto de valores establecidos, sumarlos y obtener el valor de la constante obtenida. En este caso con once o doce números del conjunto de enteros del uno al veinte y tres si es posible sumar ciento treinta y ocho, por lo que podemos proceder.

Está claro que si en este paso vemos que no es posible alcanzar el valor de la constante concluiremos que el desafío no tiene solución.

Podemos iniciar con cualquiera de las cuatro figuras, aquí iniciaremos por el rectángulo que tiene doce puntos de intersección, por lo tanto, buscaremos una combinación de doce elementos de los del conjunto dado, que sumen ciento treinta y ocho.

Comencemos con lo más simple, tomemos los doce primeros, es decir el conjunto:

$\{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12\}$, la suma de estos elementos es 78.

Podemos ir aumentando, quitando el menor y agregando el siguiente, así en cada cambio la suma aumentará en doce, en este caso, si quitamos los cinco primeros y los cambiamos por los cinco siguientes habremos aumentado sesenta y el resultado será ciento treinta y ocho, con lo que ya tendríamos los números de la primera figura.

Entonces el subconjunto seleccionado será:

{6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17}

Debe indicarse que, en otros casos, este procedimiento no será exacto, pero siempre nos aproximará lo suficiente hacia la constante, allí deberemos cambiar uno con el siguiente elemento del conjunto, justamente para que ese cambio permita que la suma alcance el valor deseado.

Además, debe indicarse que la combinación de elementos o el subconjunto seleccionados en ningún caso es único, lo que debe estar claro es que cumpla la condición establecida, es decir que los doce elementos seleccionados sumen ciento treinta y ocho.

La ubicación de los valores será indistinta, pudiendo posteriormente, si se requiere, reubicarlos dentro de esta figura (Imagen 2). Debe quedar claro que estos elementos seleccionados se mantendrán siempre en esta figura.

Ubicando estos valores tendremos:

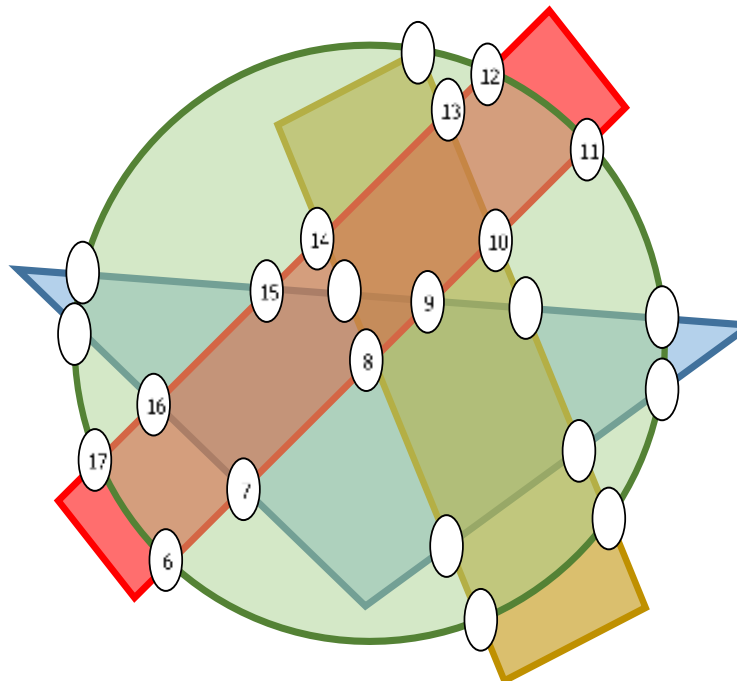


Imagen 2.

Entonces, ya hemos ubicado doce elementos y en una de las figuras, el resultado de sumar los elementos de su entorno es ciento treinta y ocho. Ahora seleccionemos otra figura, tomemos aquella que también tiene doce puntos de corte, es decir el triángulo. De los elementos ubicados en la primera figura, uno de los rectángulos, cuatro están en el triángulo, corresponden al subconjunto {15, 9, 16, 7} y estos suman cuarenta y siete. Por tanto, de los elementos que quedan, que corresponden al subconjunto:

{1, 2, 3, 4, 5, 18, 19, 20, 21, 22, 23}

Debemos seleccionar ocho, cuya suma sea noventa y uno, que es la diferencia entre la constante y los cuarenta y siete que suman los elementos ya ubicados. Con un proceso similar al anterior vemos que el subconjunto que cumple (que no es el único) es:

{1, 3, 4, 5, 18, 19, 20, 21}

Si no es posible encontrar este subconjunto, se puede regresar al paso anterior y buscar otra combinación de elementos para la primera figura, debiendo agotar todas las posibilidades.

Aquí también la ubicación de los elementos es indistinta, estableciéndose también que los elementos seleccionados se mantendrán siempre dentro de la figura, en este caso del triángulo, pudiendo reubicarlas luego, si se requiere, siempre dentro de la figura.

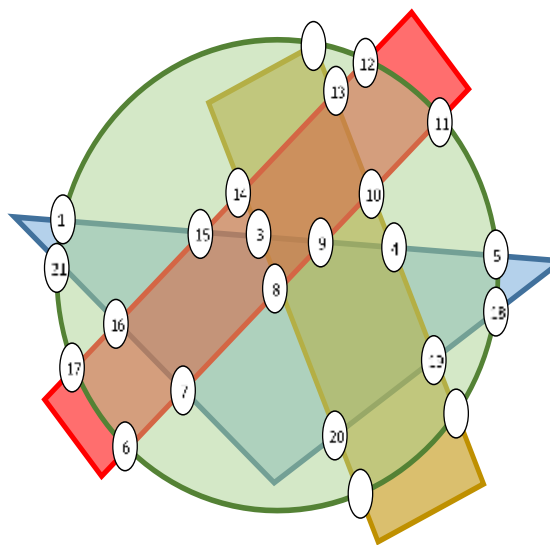


Imagen 3.

Ubicamos estos elementos en la figura (Imagen 3):

Hasta aquí, se han ubicado veinte elementos y las dos figuras cumplen ya la condición planteada.

Faltan por ubicarse los elementos {2, 22, 23} que suman cuarenta y siete, y con estos deben completarse las dos figuras que faltan por lo tanto en estas, los elementos existentes deben sumar noventa y uno.

Si analizamos en la elipse, de los once elementos que están en su contorno de la elipse se han ubicado ocho y estos suman noventa y uno, por lo tanto debemos directamente ubicar los tres elementos que faltan en las ubicaciones.

En la mayoría de los casos no se da esta coincidencia, en ese caso habrá que hacer los cambios necesarios tomando en cuenta que no afecte el total de las figuras ya completadas.

Ubicamos entonces los tres elementos que faltan en la elipse (Imagen 4), tendremos:

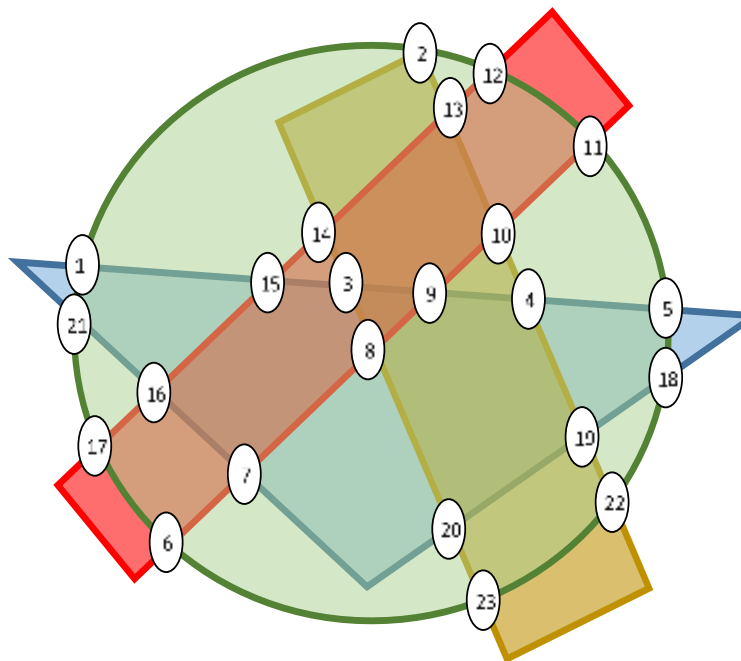


Imagen 4.

Es claro que estos elementos también se ubicaran indistintamente sobre los espacios en blanco, y por supuesto, estos formaran parte de los elementos de las dos figuras.

Con esto hemos llenado las tres figuras, consecuentemente se llenará también la cuarta y la suma de los elementos en el contorno de cualquiera de las cuatro figuras es ciento treinta y ocho. El reto se ha cumplido.

Por la forma como hemos ido construyendo la solución está claro que la solución no es única, posteriormente mostraremos que existen muchas soluciones, aunque la probabilidad de encontrar una solución de estas es mínima.

Referencias Bibliográficas:

Deulofeu, J. (2001). *Una recreación matemática: historias, juegos y problemas*. Barcelona: Planeta.

Gonzalez, A. (2017). *Principios de la Gamificación*, Consultado el 3 de marzo del 2021, <https://aimfa.es/articulo/los-6-principios-gamificacion/>

Valiño, G. (2000). *La relación Juego y Escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción*. Revista Conceptos (2), 77.

Ciencias de la educación

Experiencias Educativas

**Propuestas educativas para el desarrollo integral de infantes de tres a cuatro años,
por medio de actividades psicomotrices****Marcia Alexandra Sigüencia Luna**

ORCID ID: 0000-0002-8770-3213

alexandrasl_16@hotmail.com

Docente de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), trabajo con niños, en calidad de docente de colonias vacacionales, clubes y tutorías personalizadas. Asistente en el I Congreso Internacional de Educación, Calidad y Buen vivir. Participante y ponente en III Congreso Internacional UNAE: Educación y Universidad para la transformación social: Balances y desafíos a 100 años de la reforma de Córdoba. Participante como asistente en IV Congreso Internacional de Educación Contemporánea, Calidad Educativa y Buen Vivir. Participación en talleres de: re-educación corporal, Cómo entender y enseñar a estudiantes con dificultades de aprendizaje. Participación en foros sobre sobre los saberes y el buen vivir para construir la educación intercultural. Participación en calidad de ponente con la ponencia: “Metodología Juego-Trabajo en Educación Inicial desde el modelo curricular 2014, en el centro de Educación Inicial “María Montessori” Azogues – Cañar. Diseño e implementación del taller “Provocarte” en el I Congreso Internacional de Educación Inicial “Prácticas, investigación y perspectivas en el contexto 2020”.

Desempeño como practicante en instituciones educativas tales como: Centro Infantil “Cesar Molina”, Centro de Educación Inicial “María Montessori”, escuela “San Francisco de Peleusí de Azogues”, Centro de Desarrollo Infantil “Totoracocha” y “Unidad Educativa Luis Cordero”.

Resumen

Esta experiencia pedagógica da a conocer acciones educativas realizadas con infantes de tres a cuatro años, estas fueron aplicadas en una institución educativa durante las prácticas preprofesionales durante dos años lectivos, en este sentido, se intervino con propuestas de psicomotricidad para desarrollar habilidades y potencialidades de los infantes. Este trabajo fue desarrollado con un enfoque cualitativo a partir de la

investigación, la acción participativa y la observación, toda esta información fue plasmada y recopilada en diferentes instrumentos como guía de observación, cuestionario de entrevista, cuestionario de encuesta, listas de cotejo y registros anecdóticos de las diferentes actividades ejecutadas en el salón de clase.

Entre los principales objetivos que motivaron a intervenir con estas estrategias fue mejorar la atención de los infantes, así como también su proceso de enseñanza aprendizaje, apoyar a su desarrollo personal y social, implementar otras opciones de propuestas lúdicas de acuerdo con las destrezas establecidas en el en el Currículo de Educación Inicial y brindar herramientas útiles a docentes y padres de familia a bien de apoyar y afianzar los aprendizajes tanto en el salón de clase. De igual manera, en el hogar, todo esto por medio de actividades reflejadas en movimientos coordinados de motricidad fina y gruesa tales como: danza, baile, música, títeres, marionetas, relajación, armado de rompecabezas, juegos de roles, juego de las estatuas, pantomima y diferentes técnicas como ensartado, rasgado, punzado, costura, dactilopintura y entre otras.

Estas propuestas se dan a partir de diagnósticos realizados para valorar de alguna manera el desempeño de los infantes y poder intervenir oportunamente satisfaciendo así a las necesidades de estos. Ya con diagnósticos y observaciones a los grupos se diseñan diferentes actividades con sustentos teóricos que apoyen el aprendizaje del niño

Durante el primer año lectivo en dicha institución se trabajó estas propuestas juntamente con los niños, la educadora y también con los padres de familia, es decir se dio un aprendizaje colectivo ya que a su vez ellos en el hogar apoyaban a los aprendizajes que la docente impartía en el aula de clase. En el siguiente año lectivo las propuestas fueron meramente aplicadas en la institución ya no se realizó actividades en el hogar, pero se tuvo la presencia e interacción activa de los padres de familia en el salón de clase, de este modo ellos fueron testigos de los aprendizajes y todo lo que habían logrado sus hijos e hijas.

Para valorar todas estas acciones y dar fe de las actividades y su utilidad en este nivel se tomó en cuenta a todos los actores educativos, es decir, docentes, padres de familia y niños evaluaron esta propuesta desde sus diferentes perspectivas. De esta manera, dichas propuestas implementadas beneficiaron de gran manera al trabajo de la docente y por ende al desarrollo integral del infante ya que se estimuló diversas áreas de

su desarrollo obteniendo así, resultados positivos a partir de un aprendizaje transversal al relacionar los contenidos curriculares con las sesiones psicomotoras y la edad del grupo.

Desarrollo

Esta experiencia se basó en la implementación de actividades psicomotrices en el salón de clase con la ayuda docente y en el hogar con los padres, logrando así un aprendizaje colectivo.

Según la Federación de Asociaciones de Psicomotricistas del Estado Español (FAPee):

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social (FAPee, 2018).

Las sesiones psicomotrices benefician de gran manera al infante, ya que a través de sus movimientos corporales el niño conoce su cuerpo y todo lo que está a su alrededor, siendo estas acciones herramientas de mucha utilidad en el ámbito educativo.

Importancia de la psicomotricidad. -

Desarrollar la capacidad motora en los primeros años de vida es de vital importancia, Díaz (2017) afirma que la psicomotricidad brinda diferentes oportunidades al niño para que éste desarrolle sus habilidades motoras, las mismas que están íntimamente asociadas con el área de lenguaje, el área cognitiva como la atención, concentración, creatividad e imaginación, donde el cuerpo es el medio de aprendizaje para fortalecer, adquirir e incorporar conocimientos.

El aprendizaje psicomotor está vinculado con el aprendizaje cognitivo, afectivo y social, en este sentido “la psicomotricidad sirve tanto como para que el niño mejore en los aprendizajes como para que evolucione su personalidad, ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz” (EFDeportes,2012).

Giner (2013) sostiene que:

El desarrollo de la psicomotricidad juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial (p.89).

Estas acciones de movimiento favorecen en gran manera al infante a ubicarse en tiempo y espacio, de esta manera por medio de su cuerpo él pueda expresarse y a la vez, comunicarse con su medio exterior.

En otra investigación sobre “El control psicomotor en educación infantil: un propulsor para iniciación del lenguaje escrito” Giner (2014) afirma que la psicomotricidad especialmente en educación especial e infantil se considera un medio de curación para tratar trastornos o retrasos mentales, es por ello que se consideró una herramienta fundamental para la estimulación temprana a nivel sensorial, cognitivo, motor y perceptivo, de esta manera según se los vaya estimulando, los infantes van formando su personalidad, interiorizan sus conductas y obteniendo nuevos aprendizajes.

Vayer (1975) asevera que “no puede haber una educación psicomotriz del niño débil” (p.9). Todos estos movimientos corporales tienen un significado, a la vez provocan aprendizajes a nivel cognitivo, emocional, afectivo y motor; es decir, dándose una formación integral donde el niño conoce de sí mismo y así puede conocer a los demás.

Boulch (1981), Vayer (1973), Da Fonseca (1984, 1988,1996), Cratty (1990), Gallahue y McClenaghan (1985), y Lapierre y Aucouturier (1995), a través de sus investigaciones han afirmado que la motricidad ha contribuido al desarrollo de la personalidad y modos de conducta la misma que está constituida por una serie de ámbitos o dominios, los cuales se relacionan entre sí y cada uno es complemento del otro:

- El dominio afectivo, relativo a los afectos, sentimientos y emociones.
- El dominio social, que considera el efecto de la sociedad, su relación con el ambiente, con sus compañeros y el adulto, instituciones y grupos en el desarrollo de la personalidad, proceso por el cual cada niño se va convirtiendo en adulto de su sociedad.

- El dominio cognoscitivo, relacionando con el conocimiento, los procesos del pensamiento y lenguaje.
- El dominio psicomotor, que alude a los movimientos corporales, su concienciación y control.

(Revista Iberoamericana, 2008)

Todos estos autores recalcan la importancia de la psicomotricidad a edades tempranas de los infantes, concuerdan que estas actividades psicomotrices apoyan de gran manera al área de lenguaje ya que su cuerpo se convierte en un medio para expresar y expresarse; así como también, en el área social y afectiva, pues los niños fortalecen sus relaciones inter e intrapersonales e igualmente en el área cognitiva desarrollan notablemente la atención, memoria y concentración.

Por todas estas investigaciones y estudios realizados es necesario implementar y estimular sesiones psicomotrices en los infantes. Docentes y padres de familia deben ser conscientes de los aprendizajes que los niños deben recibir, ahora en la actualidad no existen muchos lugares donde los niños puedan realizar destrezas psicomotrices, muchas de las veces los espacios son limitados y no permiten el pleno disfrute del infante, así como también, recurren a actividades sencillas como dejar al niño al frente de un aparato electrónico ya sea televisión, laptop o celular.

Los niños a esta edad requieren de actividades libres, dinámicas que inviten a descubrir y desarrollar sus habilidades y potencialidad a través del movimiento corporal, por ello es trascendente que educadores y padres implementen juegos encaminados a la psicomotricidad, de este modo ellos puedan controlar mejor sus movimientos y lo más importante que mientras juegan van aprendiendo.

Características psicomotrices en los niños de 3 a 4 años. -

A continuación, se da a conocer las características evolutivas del desarrollo motor en edades comprendidas de tres a cuatro años:

Desarrollo Psicomotor 3- 4 años

- Atarse los cordones de los zapatos y a abrocharse los botones.
- Inician el trazo.
- Control sobre el lápiz y demuestra al dibujar un círculo o a una persona, aunque sus trazos son aún muy simples.
- Comienzan a usar las tijeras.
- Copiar formas geométricas.
- Comienza a copiar algunas letras.
- Hacer objetos con plastilina de dos o tres partes.
- Tira una pelota en posición de pie, por encima de la cabeza.
- Puede saltar, correr y trepar.
- Andar en puntas .
- Puede colocarse una franela o camiseta.
- Utiliza las dos manos de forma indistinta para hacer cualquier tipo de actividad.
- Brinca y se para en un pie hasta por cinco segundos.
- Sube y baja las gradas sin apoyo.
- Patea una pelota hacia adelante.
- Lanza la pelota por encima del hombro.
- Atrapa la pelota en rebote la mayoría de las veces.
- Se mueve hacia adelante y hacia atrás con agilidad.
- Copia figuras cuadradas.
- Dibuja a una persona con dos a cuatro partes del cuerpo.
- Dibuja círculos y cuadrados.
- Puede alimentarse por sí solo sin derramar la comida en demasía y con ayuda de ambas manos puede verter.
- Al desvestirse puede sacarse los pantalones.
- Monta un triciclo.
- Comienza a usar el cepillo de dientes.
- Correr con seguridad.
- Saltar con los pies juntos.
- Comienzan a adquirir el ritmo de la marcha .

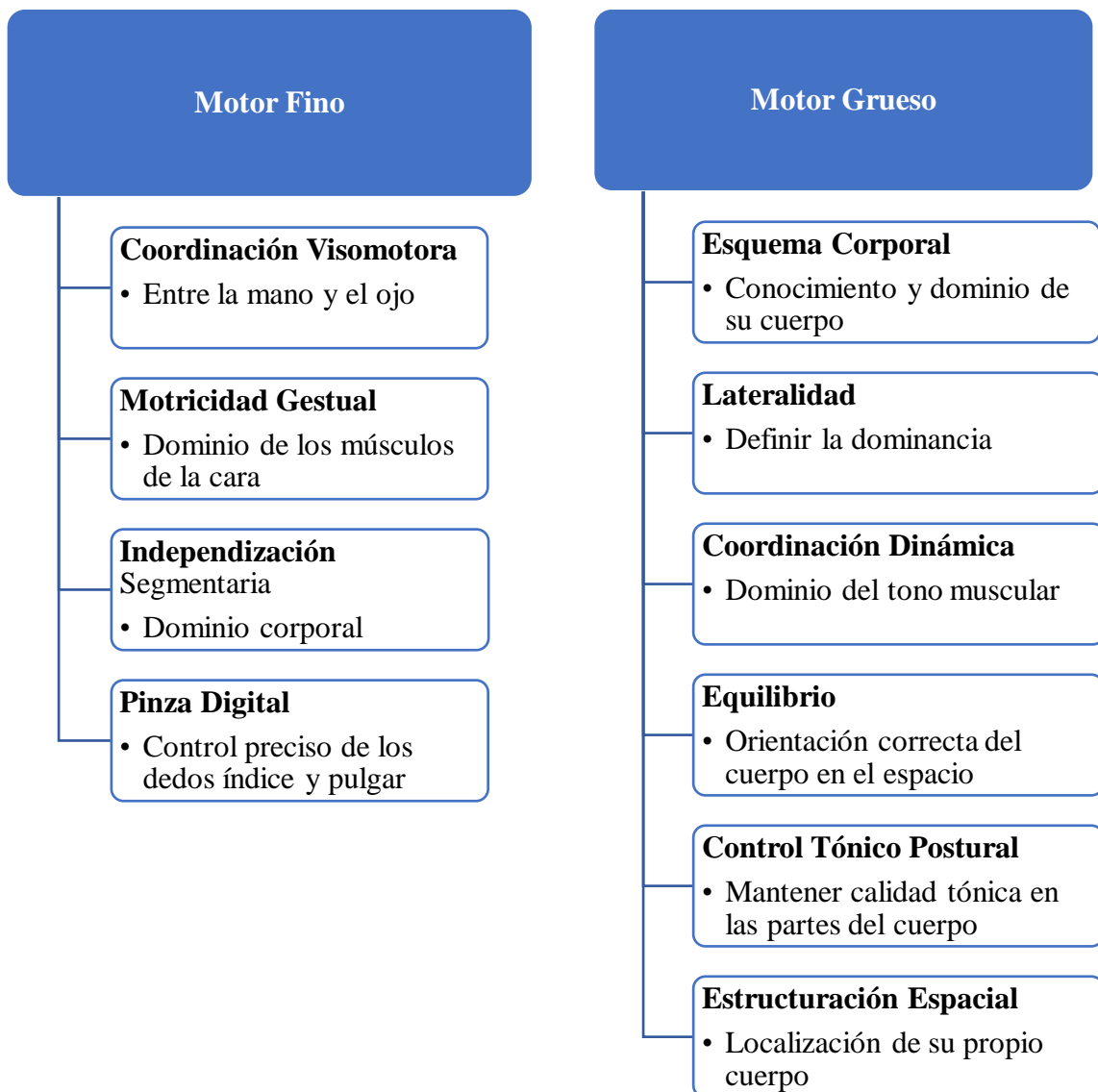
Componentes que constituyen la psicomotricidad

Las actividades motrices están constituidas por los siguientes elementos:

- **Esquema Corporal:** Conocimiento que el niño tiene de su cuerpo en relación con el espacio y el objeto que lo rodea, este proceso depende del nivel madurativo de cada niño.

- **Equilibrio:** Capacidad del niño para mantener su cuerpo en una postura determinada, el control del equilibrio le permite movimientos cada vez intencionales y precisos.
- **Tono:** El grado de tensión muscular que requiere ser mantenido o no por el niño sobre determinado grupo de músculos durante la realización de una acción; por ejemplo: cantar, bailar, saltar; etc.
- **Lateralidad:** Preferencia de un hemisferio derecho o izquierdo para realizar una acción. Al aplicar acciones motoras el niño empieza a diferenciar la existencia de un lado derecho y uno izquierdo.
- **Coordinación Motriz:** Capacidad del cuerpo para poner en funcionamiento determinados grupos de músculos de forma precisa e intencionada mediante una armonía sensorial, neuronal y muscular del niño.
- **Espacio:** Facilita al niño la estructura del mundo que lo rodea, así él puede orientarse u orientar elementos en una dirección concreta de acuerdo al espacio que lo rodea.
- **Tiempo:** En los infantes es difícil que interioricen el tiempo ya que no existen elementos sensoriales que permitan al niño captar el transcurso del tiempo. Para que el niño tome conciencia de lo que va sucediendo se debe partir de la ordenación de sucesos ocurridos.
- **Respiración:** El niño debe saber que la respiración consta de dos fases: coger el aire y expulsarlo.
- **Sensación:** A través de los sentidos se reciben las primeras informaciones del entorno y se elaboran las sensaciones y percepciones.
- **Percepción:** Toda sensación es procesada por el cerebro, este le da significado, organización y por último se convierte en información.
- **Ritmo:** Ayuda a la atención del niño, permite la flexibilidad, la relajación, la independencia segmentaria, elemento indispensable del control motriz.

Tipos de desarrollo psicomotriz. -



Después de haber realizado previos diagnósticos en las aulas de clase, con la ayuda de guías de observación, se pudo evidenciar la situación inicial de los infantes. Antes de implementar las acciones psicomotrices en estas se constata que algunas actividades en el salón de clase no son lúdicas, no invitan a la participación y aprendizaje activo del infante, pues la mayor parte de la jornada escolar ellos se mantienen sentados realizando sus tareas en hojas de trabajo. Estas tareas impiden al grupo a relacionarse entre sí por esta razón, los niños presentaban períodos cortos de atención, ya que no estaban motivados por las actividades, es por ello que muchas veces mantenían conductas negativas en el aula de clase como dedicarse a jugar con el compañero de a lado, levantarse de su silla o mostrar poca motivación de cumplir las tareas.

Además, se evidenció que algunos niños presentaban retrocesos en su motricidad que según para su edad ya debían desarrollar algunas características. Con respecto, en el área de lenguaje algunos niños todavía no podían relacionarse o expresarse con la palabra verbal hacia los demás. Todas estas razones motivaron a aplicar estas actividades encaminadas a la psicomotricidad, tomando en cuenta los objetivos y destrezas establecidas en currículo de Educación Inicial, así como también las características del desarrollo motor de los niños de tres a cuatro años de edad.

Cabe recalcar, para la ejecución de esta propuesta, el papel del docente es muy importante, éste tiene que acompañar y guiar estas acciones, donde solamente intervendrá cuando el mismo niño pida ayuda, es decir, estas actividades tratan de que el infante disfrute realizarlas normalmente sin presiones del tiempo o condiciones negativas que usualmente utilizan los docentes como “estrategia” para que cumplan sus tareas. De esta manera, el niño pueda explorar sin limitaciones y ejecutar libremente su tarea.

A partir de todo lo mencionado, y tras haber consultado en fuentes confiables y los diversos sustentos científicos sobre la importancia de aplicar actividades psicomotoras en el nivel inicial, se desarrolla una propuesta lúdica, activa para incentivar y apoyar el aprendizaje de los infantes, estimulando así su desarrollo psicomotor tanto en la escuela como en el hogar con la ayuda de los padres de familia o tutores a cargo del infante.

Se trata de una propuesta socioeducativa porque se quiere cambiar o mejorar aún más la calidad de la educación en el nivel inicial a través de actividades psicomotrices, en este sentido, se pretende apoyar al desarrollo escolar de los niños y así puedan superar sus dificultades, de igual manera a los docentes compartir nuevas ideas para mejorar su enseñanza dentro del aula. Cabe recalcar, todas estas acciones pueden ser ejecutadas dentro y fuera de la institución educativa, de manera que la familia se inmiscuya en el aprendizaje de sus hijos e hijas.

Estas acciones fueron aplicadas consecutivamente por dos años lectivos a niños de tres a cuatro años de edad con el objetivo de desarrollar sus destrezas e integrar los ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

A continuación, se da a conocer las actividades de psicomotricidad, las mismas que, deben ser muy variadas, atractivas, motivadoras, lúdicas donde se combine el

movimiento, la relajación, el desarrollo de la lateralidad, el equilibrio, la coordinación y la creatividad; todo esto reflejado a través del juego.

- **Actividad: Soplar y reventar**

La acción de soplar ayuda a controlar la respiración, a desarrollar los músculos que participan en el habla, especialmente los músculos bucinadores que son los que están en la mejilla y son los que se utilizan para soplar y silbar. Con



pompas de jabón, el niño soplará las burbujas hacia arriba posteriormente tratará de seguir las para reventarlas con su dedo, de esta manera se desarrolla también, la atención visual y control de sus impulsos.

- **Actividad: Atención a estímulos visuales**



y

Se indica al niño ya sea un objeto, imagen, ficha, entonces él niño seguirá con la mirada al objeto, éste se coloca frente a su cara a 20 cm de distancia, entonces, se mueve el objeto lentamente en varias direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha, cerca, lejos, diagonal circular). Mientras el niño va viendo el objeto notar cómo se van dando los cambios de la dirección de la vista del niño. A través de esta actividad se desarrolla la atención a estímulos visuales.

- **Actividad: Coordinación óculo- manual**

Con un tubo de papel a manera de larga vista jugaremos que somos piratas en busca del tesoro; se indica al niño que vea los objetos posibles por medio del tubo, mientras tanto se va observando con que ojo mira el niño izquierdo o derecho, entonces ahí sabremos cual es el dominante.



Después, se entrega al niño paletas de diferentes colores, y el color que se va nombrando tendrá que ir ubicando en el tubo de papel, teniendo en cuenta que este

tubo ya tendrá orificios para que el niño pueda ir introduciendo la paleta de color. Entonces los niños van llenando su tubo con los colores de paletas que correspondan al mismo color del tubo.

- **Actividad: Coordinación de la visión con los movimientos del cuerpo**

En una base de cartón (a manera de una cancha) se diseña un pequeño laberinto por el cual recorrerá una pelota. Esta base deberá tener también dos arcos, entonces con la compañía de otro (adulto/ niño) realizarán esta actividad,



ya que ambos tendrán que guiar la pelota a la cancha siguiendo el laberinto, en este sentido tendrán que competir hasta que uno de ellos llegue con la pelota y haga un gol.

- **Actividad: Armar rompecabezas**

Con un rompecabezas aproximadamente de 10 piezas (apto para la edad de tres a cuatro años) permitir al niño buscar y unir las diferentes piezas para formar de manera correcta la imagen o figura que tienen el rompecabezas. Esta actividad



favorece a desarrollar los pequeños músculos del cuerpo, en este caso los de las manos, ya que cuando se comienza a armar el rompecabezas el niño tiene que tomar las piezas con sus dedos. También se desarrolla la capacidad motriz del ojo al estar constantemente visualizando en qué lugar va cada pieza.

- **Actividad: Ensartar**

Con la ayuda de un cordón o sorbete y fideos (tubos pequeños) el niño irá ensartando los fideos, para ellos, utilizaremos el juego simbólico donde el niño imaginará que está alimentado a



una serpiente y así hasta llenar la misma. Recalcando que los cordones o hilos deberán ser largos para que puedan introducir muchos fideos y así también asegurar muy bien los extremos de los hilos con nudos, de esta manera las piezas no se salgan.

- **Actividad: Punzar y coser**

En un plato descartable o una superficie (hoja, cartulina, foami), trazar diversos gráficos ya sea letras, números, animales u otros objetos que tengan recorridos de diferente dirección para que el niño vaya pinchando (punzón) los puntos y posteriormente cosiendo estos con la ayuda de un hilo y una aguja roma para evitar algún peligro. Con esto el niño desarrolla su control visomotriz y fortalece los movimientos bimanuales de amplitud pequeña para el desarrollo de sus dedos.



- **Actividad: Rasgar**

En esta actividad, dar al niño papel de dos colores y pedirle que los rasgue en tiras sin la ayuda de ningún instrumento y posteriormente realizar bolitas para que las peguen en otra hoja intercalando los colores. Esta actividad favorece a desarrollar a través de movimientos digital con el dedo índice y pulgar el de presión correcta; así como también a rasgar con precisión, dirección y coordinación óculo-manual.



- **Actividad: Colorear**



Entregar imágenes de diferentes dibujos para que el niño coloree libremente, la única indicación encargada será que el niño evite salirse de los bordes, pues esto le permite al niño perfeccionar la precisión de los movimientos de la mano. Esta actividad es un excelente ejercicio para desarrollar la

coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.

- **Actividad: Dactilopintura**

Crear dibujos y colorearlos aplicando la técnica artística de Dactilopintura. La pintura a dedo favorece la educación de la mano para la expresión gráfica. Este es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil. Su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y kinestésicas.



- **Actividad: Relajación**

Ubicar al niño en un lugar cómodo, tranquilo, libre de ruidos, en este caso, ellos serán unas tortuguitas que están en el mar, se pide al niño que cierre sus ojos para lo cual tienen que inhalar profundamente y exhalar tres veces, después se cuenta alguna historia de tortuguitas haciendo referencia al tema o algún otro, mientras se narra, al fondo suena ritmo musical de relajación con sonidos del fondo del mar y mientras ésta va sonando, contar al niño la historia: Viaje al fondo del mar. Finalmente dejar que se relaje y luego de unos minutos la actividad habrá finalizado.



Historia: Viaje al fondo del mar

Una vez que estás en el mar, siente cómo tus pies se hunden en la arena, de repente se levantan y comienzan a caminar por ella, mira hacia arriba y ves unas hermosas nubes, con un cielo azul (o del color que ellos prefieren), de repente la tortuguita se acerca al mar y escucha las olas con su agua



transparente, entonces decides meter los pies al agua y te sumerges en el mar, de pronto ves muchos animalitos en el agua, cristales que brillan y se encuentra con otra tortuguita y se van hasta el fondo del mar, se encuentra con delfines, ballenas, corales, medusas; tiburones etc. Aquí no existe el peligro, aquí reina el amor, sigue nadando, estás explorando el océano, nadas a un lado a otro, desde el mar ves al sol con sus rayos luminosos, cuando poco a poco vas llegando a la superficie y tu amiga la tortuga te agradece por haberla acompañado en este viaje.



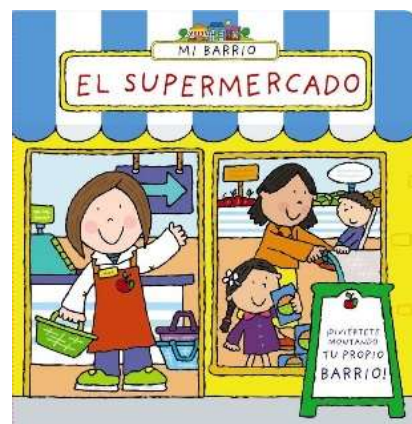
- **Actividad: Baile**

Practicar diferentes bailes infantiles, para ello se prepara al niño con ejercicios de estiramiento, primero con los brazos (arriba, abajo, a los lados y atrás), después movimientos circulares con la

cadera y para finalizar pequeños saltos pisando únicamente con las puntas de los pies. Una vez realizado los estiramientos, colocar diferentes ritmos musicales, por ejemplo, la “Patita Lulú” o la canción del “Chuchuwa”. Con esta actividad el niño piensa simultáneamente en su equilibrio y movimiento, por lo que requiere de concentración mental; no solo desarrollando su motricidad gruesa, sino también sus habilidades de razonamiento.

- **Actividad: Juego de roles**

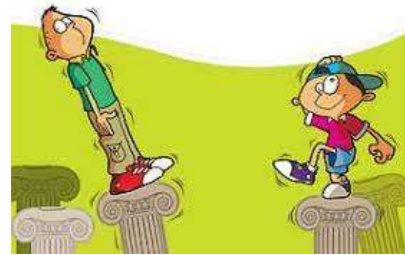
Para esto el niño deberá realizar acciones que hacen los adultos pueden jugar a que se encuentran en un mercado y tiene que desempeñar el papel de vendedor o comprador, para hacerlo más real la situación se puede incluir frutas (de verdad) y dinero didáctico de esta manera el niño por medio de su rol experimenta y canaliza las emociones en diversas situaciones, teniendo una mayor



comprensión de lo sucedido y proporcionándole así una mayor seguridad, por ello es importante que los niños elijan libremente los roles con los que juegan.

- **Actividad: Jugar a las estatuas**

El niño bailará la música que suena en ese momento y luego, cuando esta se apague, ellos deberán detenerse; por eso debe prestar total atención al ritmo de la música, en este lapso él no podrá moverse, ni hablar, pues, logrará controlar su equilibrio por medio de la concentración.



- **Actividad: Pantomima**

Los juegos de mímica para los niños estimulan de gran manera la motricidad gestual, ya que tratarán de imitar distintos gestos así controlaran sus impulsos como lo es el de hablar, para ello, pueden jugar a ser mimos, también se le puede presentar diferentes cartillas con distintas acciones, imitar a animales, emociones o también figuras geométricas y él tratará de dar forma con su cuerpo a un círculo, un cuadrado, un rectángulo y así expresar todo esto, para que la otra persona adivine. A través de estas actividades los niños pueden llegar a tener un mejor control de su cuerpo, además fomenta la imaginación y creatividad.



- **Actividad: Títeres de mano, dedo, marionetas de varilla**

La utilización de títeres aparte de apoyar a la motricidad fina y gruesa del niño ayuda en gran manera a desarrollar habilidades de comunicación.

Entre las acciones que puede realizar esta narrar una historia, mientras se va relatando él puede ir realizando las acciones que se cuenta. Además, entonar canciones, emplear diálogos, armar pequeñas funciones con títeres e imitar personajes o animales.



- **Actividad: Danza**

La danza ayuda al niño a conocer su cuerpo, saber que posee un esquema corporal, además de favorecer el sentido espacial potencia el control del tiempo y del ritmo. Algunos juegos que se puede realizar están: el juego del trenecito, el reto del baile, el baile de las emociones, la danza de los animales, la pelota bailarina, el baile del cuerpo, la danza del control remoto, el baile de la silla, la danza del globo; etc. Estas acciones psicomotrices son fundamentales para el niño, ya que ayudan a su crecimiento, mejoran su coordinación, favorecen a su autoestima y sociabilidad.



Tras haber implementado esta propuesta se obtuvo resultados muy favorables ya que la docente y los padres de familia al participar activamente con el cumplimiento de cada una de las tareas, pudieron notar cambios positivos en los infantes.

Para la docente, esta propuesta se convirtió en una herramienta diferente al tener otras opciones de llevar a cabo su jornada diaria, logrando captar la atención de los infantes motivo por el cual ellos se dispusieron a aprender con más motivación y emoción, pues las actividades les dio la oportunidad de desenvolverse en otros espacios y escenarios, disfrutando así de su aprendizaje.

Los padres de familia afirmaron que este tipo de sesiones psicomotrices deberían ser llevadas a cabo con más frecuencia en el salón de clase, ya que sus niños aprenden de una forma más divertida por medio del juego. Ellos manifestaron que en sus hogares mejoraron los lazos afectivos y cuando sus hijos e hijas se relacionaban con otras personas ellos eran más espontáneos y expresivos. De este modo, se logró un aprendizaje colectivo ya que se comprometieron a dar continuidad a estas actividades y a apoyar a la enseñanza dentro del hogar.

Las actividades realizadas aportaron de gran manera en los infantes, ellos eran más independientes, activos y extrovertidos, sus habilidades sociales mejoraron, participaban en clases e interactuaban más en grupo y ya no individualmente. En el área cognitiva desarrollaron aún más la creatividad e imaginación, aumentaron su capacidad de atención durante el desarrollo de las actividades. En cuanto a su capacidad expresiva,

aumentaron su vocabulario, mejoraron la pronunciación de palabras, relataban cuentos e inclusive tuvieron otra forma de expresarse por medio de su cuerpo (lenguaje no verbal).

En lo que respecta a la motricidad, esta se desarrolló notablemente ya que podían realizar movimientos o acciones segmentadas, controlar su equilibrio, dominio de la pinza digital; además, las actividades viso motoras favorecieron a desarrollar los movimientos complejos y coordinados de los niños, pues la mayoría pudo realizar con normalidad las diferentes consignas.

Esta propuesta permitió a los niños adquirir y reforzar las destrezas de acuerdo a su nivel, por ello, se logró cumplir con los objetivos de cada una de las actividades y a la vez desarrollando aún más sus habilidades motoras, pues al trabajar por períodos cortos de tiempo los niños están enfocados en algo específico aumentando así su grado de concentración.

Conclusiones:

Con la ejecución de estas actividades psicomotrices se concluyó que éstas no solo desarrollaron la psicomotricidad del infante sino también su área cognitiva, de lenguaje, social y afectiva, por esta razón es muy importante implementar estas acciones en el nivel inicial donde los niños empiezan a ser conscientes de sus movimientos corporales, adquieren e interiorizan sus conocimientos, siendo el cuerpo una herramienta útil de aprendizaje.

Al tener este tipo de acciones lúdicas, los infantes se motivan por aprender cuando se les presenta otras opciones para desarrollar sus habilidades, ellos disfrutaban de lo nuevo y se encuentran mucho más interesados al realizar actividades en ambientes motivadores y agradables, donde exista movimiento y no solamente rallar o pintar en una hoja en blanco. Existe una gran cantidad de ejercicios psicomotrices que dan la oportunidad al niño de aprender y explorar de lo que más le gusta.

Con estas propuestas el docente cuenta con otras herramientas para su enseñanza, apoyando sí a su labor diaria con un aprendizaje activo y participativo por parte de la familia, pues estas actividades no solamente pueden realizarla la educadora en el salón de clase, sino también los padres de familia, ahora, debido a la situación, en cada uno de sus

hogares pueden apoyar al aprendizaje y desarrollo de sus niños, así conjuntamente construyen y fortalecen los conocimientos.

La música, la danza, el baile y todo lo que implique movimientos corporales permiten al niño explorar su cuerpo y a la vez controlar sus acciones, aumentando así su capacidad de concentración, percepción del mundo, su imaginación y creatividad. Por esta razón, se debe propiciar al infante un clima agradable y acogedor, donde las estrictas presiones y controles sean excluidos.

Es muy importante recalcar el papel del adulto, este deberá conservar la distancia necesaria durante el juego, así como también, el momento apropiado cuando el niño necesita de su ayuda. Durante estas sesiones, es probable que se presenten algunas situaciones de conflicto entre los niños, pues él deberá resolver de inmediato con la reflexión y la palabra recordando las normas en la sala y promoviendo un ambiente de calidad y calidez.

Los niños que realizan actividades psicomotrices mejoran notablemente en su desarrollo integral, pues, aumenta su capacidad de atención, reaccionan inmediatamente a los estímulos, están más enfocados en algo específico y comprenden fácilmente las consignas. Además, sus relaciones intra e interpersonales mejoran, tiene más autoconfianza, se vuelven más interactivos, afectivos y son capaces de expresar sus emociones. Lo cual es muy positivo para fortalecer su personalidad desde edades muy tempranas.

Esta intervención resulta novedosa e interesante, a la vez que se trabaja aspectos del desarrollo psicomotriz, se beneficia de gran manera a niños con problemas de lenguaje porque ellos empiezan a pronunciar mejor las palabras, poseen más vocabulario, son más desinhibidos al momento del diálogo y se relacionan fácilmente con los demás. Esto se pudo evidenciar en las sesiones grupales cuando los niños se mostraban motivados por realizar las actividades e igualmente interactuar con sus compañeros.

Referencias bibliográficas:

Bilbao, L. (2012). La Psicomotricidad. *Revista Digital. Buenos Aires*. <https://www.efdeportes.com/efd165/la-importancia-de-la-psicomotricidad.htm>

- Díaz, M. (2017). *La Psicomotricidad y el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de la Institución Educativa Casa Abierta de Nazareth – Villa El Salvador, 2017*. [Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15878/D%C3%A1z_AMY.pdf?sequence=1
- Estrada, C. (3 de septiembre, 2020). El desarrollo, crecimiento y evolución de niños entre los 2 y 4 años. *GuiaInfantil.com*. https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/cambios-en-el-desarrollo-y-aprendizaje-de-los-ninos-de-cuatro-anos/#google_vignette
- Federación de Asociaciones de Psicomotricistas del Estado Español. (2021). *La Psicomotricidad*. Recuperado el 11 de marzo, 2021 de <http://psicomotricistas.es/la-psicomotricidad/que-es/>
- Galdames, E. (2020). Características evolutivas del niño de 3 a 4 años. *Educación Inicial.com*. <https://www.educacioninicial.com/c/000/360-caracteristicas-evolutivas-de-nino-desarrollo-psicomotor/>
- Gil, P. y Onofre, R. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana*. <https://www.redalyc.org/pdf/800/80004706.pdf>
- Giner, M. (2013). *La importancia del desarrollo psicomotor para el aprendizaje*. [Publicación de blog: Psicología y pedagogía]. <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/01/la-importanciadel desarrollo.html>
- Giner, M. (2014). *El control psicomotor en educación infantil: un propulsor para iniciación del lenguaje escrito*. [Trabajo fin de Grado]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2440/giner.martinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vayer, P. (1975). *El niño frente al mundo. En la edad de los aprendizajes escolares*. Barcelona: Científico-médica.

Ciencias de la educación

Experiencias Educativas

La Educación Técnica, una puerta para el desarrollo de competencias.

Gabriela Rocío Vicuña Tello

grvicuna134@gmail.com

Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo, Licenciada en Ciencias de la Educación mención Inglés por la Universidad Técnica Particular de Loja, Licenciada en Ciencias de la Educación mención Administración Educativa por la Universidad Tecnológica Equinoccial, Ingeniera en Turismo, Tecnóloga en Ecoturismo por la Universidad de Ciencias Ambientales José Peralta, docente del área técnica de la Unidad Educativa Santa Marianita de Borrero durante 15 años, docente universitaria y docente de inglés en entidades públicas y privadas, amante de su profesión, de educar a niños, jóvenes, adolescentes y adultos, porque la educación es transformación, es libertad y sobre todo es un acto de amor.

Introducción

La educación técnica nace como apéndice de las antiguas escuelas de artes y oficios a fines del siglo XIX y principios del siglo XX con el objetivo de familiarizar a los estudiantes con los conocimientos prácticos y así generar en los jóvenes mayores oportunidades de desarrollo profesional y económico en un determinado campo u especialidad.

La educación y formación técnica es aquella que se ocupa de impartir conocimientos y destrezas o capacidades para que sean incorporadas tempranamente en el mundo laboral. A lo largo de la historia, distintos países y sistemas educativos han utilizado términos diversos para referirse a este tipo de educación, así: formación de aprendices, educación o enseñanza profesional, educación técnica, educación técnico-

profesional (ETP), formación ocupacional (FO), educación y formación profesional (EFP), educación profesional y de oficios, educación técnica y de carreras (ETC), formación o capacitación de la mano de obra, formación o capacitación para el puesto de trabajo, etc.; algunos de estos términos son de uso habitual en zonas geográficas concretas.

En el Ecuador, la educación técnica se hace presente desde el año de 1957 cuando se expide el Plan de Organización y Estudios para los Colegios de Educación Agropecuaria de Nivel Secundario, a partir de entonces son varios los hitos normativos e institucionales que lo han marcado hasta la actualidad, así por ejemplo en el año de 1980 se crea el Departamento de Educación Técnica en el Ministerio de Educación previo estudio realizado por la UNESCO para llevar a cabo la ejecución del Proyecto de Mejoramiento y Expansión de la Educación Técnica PROMEET I con el financiamiento del Banco Interamericano de Desarrollo, luego, en 1994 se eleva a categoría de dirección al departamento de educación técnica, mientras que, en el 2001 se expide al Marco Normativo General del Bachillerato, dividiendo las opciones de bachillerato en tres: 1) Bachillerato en ciencias, 2) Bachillerato técnico y 3) Bachillerato en artes. Dentro de estos se define al bachillerato técnico como aquel orientado a la formación de competencias profesionales otorgando dos opciones de titulación: 1) Bachiller técnico univalente cuando la especialización correspondía a un sector productivo en específico y 2) Bachiller técnico polivalente en el caso de que la especialización aplicara a más de un sector económico/productivo.

En el año 2002 parte el proyecto de Reforzamiento de la Educación Técnica (PRETEC) mediante el cual se buscaba la actualización de la oferta formativa a fin de alinearla con los requerimientos del sector productivo y las características del territorio. Dicho proyecto buscaba además el fortalecimiento de la estructura organizativa del bachillerato técnico junto con el fortalecimiento de la Dirección Nacional de Educación Técnica. PRETEC sería continuado por el proyecto de Consolidación de la Reforma de la Educación Técnica en el Ecuador - Consolidación RETEC (2005–2010) el cual buscaba el fortalecimiento de la estructura institucional de la educación secundaria técnica amparado en tres elementos principales: mejora en la calificación del personal, fortalecimiento institucional y repontenciamiento de la infraestructura de las unidades educativas. Bajo este mismo proyecto, se actualizan y definen las figuras profesionales

vinculadas a las necesidades del mercado laboral y se definen indicadores de evaluación de la gestión de las instituciones educativas.

Desde entonces, el MINEDUC conjuntamente con la compañía española EDUCTRADE (empresa especializada en el desarrollo integral de proyectos que contribuyen al desarrollo social) pionera en asesoramiento educativo en Latinoamérica, impulsa el desarrollo de un currículo español basado en competencias en el que: el SABER (conocimientos), el SABER HACER (procedimientos), y el SABER SER (actitudes, valores y normas) serían el pilar fundamental de esta práctica educativa, que no solamente se ha convertido en una alternativa viable para aquellas personas que por distintas razones buscan una incorporación temprana en los mercados laborales, sino además, permite a las autoridades gubernamentales generar una nueva alternativa de política productiva y social que al mejorar la empleabilidad de las personas puedan influir positivamente en la productividad del país, la mejora de calidad de vida de los pobladores y por supuesto competitividad de productos y empresas.

En eventos internacionales como las Cumbres Mundiales de Jomtien y Dakar, y la de Educación Técnica de Seúl, se han reiterado múltiples conceptos, propuestas y acuerdos que conciben a la función de la educación técnica como un instrumento valioso para el desarrollo sostenible y de cohesión social para las naciones.

Se ha afirmado incluso, que este tipo de educación posee especial relevancia para el desarrollo de las dimensiones personal y social de los educandos, puesto que abarca una serie de contenidos científicos y valores personales que hacen que se dé una formación holística, además que se presenta como el mejor medio para incrementar la creatividad y capacidad en los jóvenes.

En esencia, la educación técnica aspira mantener fortalecidos los vínculos entre educación y el mundo laboral, por ello que requiere la colaboración efectiva entre la institución educativa, la empresa privada y otros integrantes del sector productivo y social.

Desarrollo

En nuestro país, el Bachillerato Técnico es una opción del Bachillerato General Unificado según el Art. 43 de la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural), que

los estudiantes pueden elegir para recibir una formación técnica en la figura profesional que seleccionen. En este bachillerato, los educandos, además de las asignaturas del Tronco Común que se imparte en el BGU; estudian los módulos formativos técnicos, para lo cual la malla curricular establece una carga horaria mínima de 10 períodos semanales en el primer año de bachillerato, 10 en el segundo y 25 en el tercero (Art.34 Reglamento General a la LOEI).

Actualmente, se encuentran vigentes 37 figuras profesionales en las siguientes áreas de estudio: técnica agropecuaria, técnica industrial, técnica de servicios, técnica artística y técnica deportiva.

En esta oportunidad, destacaré el área técnica de servicios que es en la que se encuentra la FIP de Ventas e Información Turística de la que haré mención de mi experiencia pedagógica, no sin antes indicar que mencionada área está conformada por las siguientes Figuras Profesionales: comercialización y ventas, comercio exterior, contabilidad, organización y gestión de la secretaría, directorio completo de la institución 3, servicios hoteleros distributivo de personal aplicaciones informáticas, administración de sistemas, gestión y desarrollo comunitario.

En cuanto a la FIP de Ventas e información Turística podría indicar que su currículo fue actualizado en el año 2015 a través de la Subsecretaría de Fundamentos Educativos y la Dirección Nacional de Bachillerato con el propósito de orientar esta oferta formativa hacia las nuevas demandas de formación de personal técnico, derivadas del proceso de cambio de la matriz productiva, la implementación de las agencias de desarrollo zonal y el Plan Nacional del Buen Vivir.

Para desarrollar este proceso, se utiliza la metodología del diseño curricular basado en competencias laborales, asumida por el Ministerio de Educación para todas las ofertas formativas técnicas, siendo la competencia general de la FIP de Ventas e Información Turística la siguiente: “Realizar actividades concernientes a la venta de paquetes y servicios turísticos, información turística, y asistencia y mediación de grupos, aplicando las normas, técnicas y procedimientos establecidos para el sector turístico, y cuidando la calidad del servicio”, esta hace referencia a todo el ámbito de profesionalidad del bachiller técnico en Ventas e Información Turística, por lo que describe los roles o funciones esenciales que podría desempeñar en el campo laboral.

A esta competencia general se agregan tres elementos o unidades de competencia que serían la columna vertebral de la FIP ya que son los responsables de insertar al bachiller en el ámbito laboral y son: Venta de Paquetes y Servicios Turísticos, Gestión de Servicios e Información Turística y Asistencia y Mediación de Grupos; además se imparten módulos de carácter transversal, es decir, que su estudio desarrolla en los estudiantes aprendizajes de base, como soporte para el estudio de los contenidos curriculares más específicos, que se encuentran en los módulos asociados a las unidades de competencia, estos módulos son: Sistema y Normativa Turística, Destinos y Paquetes Turísticos Nacionales e Internacionales, Organización Administrativa-Contable, Inglés Aplicado al Turismo, y Las TIC en la Gestión de las Agencias de Viajes. El módulo de Formación y Orientación Laboral (FOL) que tiene como objetivo dar a conocer al estudiante aspectos referidos al trabajo en el sector turístico; por esta razón en este módulo se tratan temas sobre legislación laboral, seguridad social e inserción laboral y el módulo de Formación en Centros de Trabajo (FCT), que comprende un programa de prácticas o pasantías que los estudiantes realizan en instituciones o empresas del sector turístico, como refuerzo y complemento de los aprendizajes logrados en la institución educativa; además, permite que los estudiantes se familiaricen con el contexto laboral del sector, contribuyendo a ampliar su orientación profesional.

Los métodos que tienen relevancia en la enseñanza de la figura profesional de Ventas e Información Turística puesto que se ajustan plenamente a las particularidades de esta oferta formativa, son los que se detallan a continuación, y que los docentes pueden elegirlos y aplicarlos según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La simulación, es una metodología muy utilizada en la formación de este bachillerato, ya que permite durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, efectuar ejercicios que facilitan la comprensión de los contenidos de los módulos formativos, trabajar en condiciones similares a las reales, pero con variables controladas y en un entorno creado o acondicionado artificialmente; además, brinda la posibilidad de corregir equivocaciones antes de que la experiencia se concrete efectivamente en el plano real, pues si el estudiante comete algún error propio del proceso de aprendizaje, no sufrirá ningún daño ni pérdida, la simulación es una metodología que brinda un ambiente seguro para la formación a través de la práctica.

El método explicativo-demostrativo, se aplica en aquellas situaciones de enseñanza - aprendizaje donde se requiere una explicación teórica de conceptos, principios y técnicas; debe realizarse con un orden lógico y secuencial, propiciando el razonamiento, apropiación e interiorización de los conocimientos, tanto desde el punto de vista ético como profesional, para que el estudiante vaya desarrollando los aprendizajes propios del sector turismo. Este método usualmente se complementa con el analógico o comparativo, que sirve para trasladar el conocimiento obtenido en una realidad a la que se tiene acceso, hacia otra que es más difícil de abordar, siempre y cuando existan características en común.

La investigación como método de enseñanza-aprendizaje, juega también un papel trascendental en la enseñanza del bachillerato técnico en Ventas e Información Turística; se utiliza principalmente para que los estudiantes investiguen sobre los servicios turísticos, empresas de turismo, organismos, usuarios, uso de las tecnologías aplicadas a la actividad turística, normativa correspondiente, entre otros, utilizando fuentes primarias y secundarias, puesto que en el mundo del turismo la actualización de los conocimientos debe ser constante por sus características particulares.

En la enseñanza del turismo, con frecuencia se utiliza el método de análisis de situaciones problemáticas, para incentivar en los estudiantes el proceso de análisis y reflexión; las preguntas que formula el docente durante el transcurso de las sesiones de trabajo, relacionadas con los temas y objetivos de estudio, propician la búsqueda de soluciones o respuestas a los problemas planteados, motivando a los educandos a participar activamente en la clase, considerando que el estudiante cumple el rol principal en el proceso.

El método repetitivo-lógico es base fundamental para la asimilación de conocimientos, así como la realización de tareas prácticas; se utiliza cuando el docente requiere que los estudiantes repitan un procedimiento que se apoya en una explicación previa basada en el razonamiento, para conseguir con la práctica y repetición un objetivo determinado.

El método de preguntas y respuestas, se aplica cuando el docente utiliza el cuestionamiento para establecer una “vinculación entre la teoría y la práctica” o “la unidad de lo concreto con lo abstracto”; este método mantiene atentos a los estudiantes y

los motiva a interactuar en la clase, logrando el desarrollo de su capacidad intelectual mediante un proceso de análisis y síntesis.

El método de observación-reflexión-síntesis, implica la observación de un momento determinado del proceso formativo, propiciando su análisis para llegar a conclusiones acordes con los objetivos de la formación.

El método inductivo, facilita la conceptualización de principios generales, en base al estudio y análisis de hechos y fenómenos particulares; posibilita en gran medida la generalización y el razonamiento globalizado, permitiendo óptimos resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el método deductivo, el proceso de enseñanza-aprendizaje va de lo general a lo particular; a través de él se presentan conceptos, principios, definiciones y afirmaciones, de las que se obtienen conclusiones y consecuencias sobre la base de proposiciones presentadas, este método es muy útil cuando los conceptos, definiciones, leyes y principios están bien asimilados por los estudiantes, porque a partir de ellos se generan deducciones.

Y dentro del campo ocupacional de esta figura profesional que puede ser ejecutado en instituciones públicas y privadas como: Ministerio de Turismo, Unidades de Turismo de los GAD provinciales, cantonales, parroquiales, Oficinas de Itur, Agencias de Viajes, Centro de Hospedaje, Centros de Recreación Turística, Parques Nacionales, entre otros lugares en los que se informe y asista a los turistas así como también la comercialización de paquetes turísticos para el disfrute de los mismos, se pueden citar las siguientes especificaciones laborales: organización administrativa y financiera de la empresa turística, mediante la información y documentos de atractivos turísticos, destinos y servicios turísticos nacionales e internacionales, información sobre acciones comerciales y canales de distribución, manejo de equipos y programas informáticos, audiovisuales, material de oficina y fotográfico, manejo de material promocional de productos y servicios turísticos, atención al cliente, técnicas y procedimientos de venta, seguimiento de venta y post venta, fidelización de clientes a través de la venta, elaboración de informes, legislación turística, disposiciones normativas emitidas por el Ministerio de Turismo, información sobre servicios complementarios requeridos por el visitante, datos de la demanda turística de información con soporte físico y electrónico, gestión de

documentación turística, clasificación, codificación y archivo de información y documentación turística, organización de espacios físicos del Centro de Información Turística – CIT, políticas de la entidad y procedimientos de protocolo, conocimiento de la historia y valor cultural de la entidad o lugar, manejo de normas de seguridad, y conocimiento del manual de comportamiento o buenas prácticas de atención al cliente.

Me permito hacer énfasis en el módulo de Formación en Centros de Trabajo (FCT) que es el módulo formativo que permite vincular los saberes teórico – práctico aprendidos en el aula con una entidad colaboradora que puede ser pública o privada, con el fin de enlazar al estudiante en un conjunto de actividades de desarrollo profesional para que de esta manera se vayan familiarizando con el contexto laboral.

La FCT es un bloque coherente de formación técnica que se desarrolla en la entidad colaboradora y no está asociado a una unidad de competencia concreta, sino que compromete a la competencia general del ciclo formativo.

Está constituida por un conjunto de objetivos (capacidades terminales), unos contenidos (actividades formativas) y unos criterios de evaluación que permiten a los estudiantes complementar la cualificación ya adquirida en el centro educativo y adquirir otras capacidades terminales, que no pueden alcanzarse en éste, por exigir situaciones reales de producción.

Los contenidos de este módulo se presentan como actividades genéricas, para que cada establecimiento educativo, en coordinación con la entidad colaboradora, pueda integrarlas en el proceso formativo del estudiante. Tiene como características particulares las siguientes:

- Es requisito obligatorio para la obtención del título de Bachiller Técnico.
- Permite evidenciar las capacidades adquiridas y desarrolladas por los estudiantes en las instituciones educativas.
- El programa formativo está orientado a complementar la competencia de los estudiantes, en la figura profesional que corresponda. Cada oferta formativa es particular y difiere una de otra.

- Permite involucrarse en la cadena de producción de bienes o prestación de servicios, líneas afines con la figura profesional de la oferta formativa.
- Los estudiantes están orientados y asesorados por el docente tutor y el tutor de la entidad colaboradora.
- Constituye una oportunidad de desempeño en escenario real, en el cual, se evidencia su competencia laboral (conocimientos, destrezas/habilidades y actitudes/cualidades, manifestadas con valores).

Visto de esta manera, la FCT permitirá consolidar la relación entre la teoría y la práctica, el estudio y el trabajo, la oferta educativa y la demanda ocupacional; y lo más importante, la revalorización del Bachillerato Técnico en respuesta a las necesidades de los sectores socio- económico-productivos del país y la perspectiva de cambio de la matriz productiva.

Entre los agentes involucrados con la FCT están:

La entidad colaboradora. - Constituye el escenario donde el estudiante demuestra sus capacidades, evidenciando la competencia en los puestos de trabajo, está dispuesta, bajo ciertas condiciones preestablecidas, para complementar la formación técnica del estudiante.

La institución educativa. - Constituye el centro de formación científica, humanística y técnica, sujeto a disposiciones legales.

Comisión de FCT. - Es la responsable de planificar, organizar, coordinar y evaluar todo el proceso de formación en centros de trabajo. Estará integrada por el vicerrector del establecimiento, quien asumirá la dirección; un delegado del Departamento de Consejería Estudiantil 3 –DECE–, el coordinador de los docentes tutores y una secretaria que llevará el archivo, las actas, convocatorias, informes, entre otros; es decir las evidencias del desarrollo del proceso FCT.

Docente tutor. - Realiza tareas que van más allá de la impartición de conocimientos. Su rol de acompañamiento directo al estudiante e interlocutor con el tutor de la entidad colaboradora le convierte en un agente significativo en el proceso de formación técnica.

Coordinador de los docentes tutores. - Es el responsable de la organización de las actividades entre los docentes tutores nominados por la autoridad de la institución educativa.

Tutor de la entidad colaboradora. - Es el instructor que acompaña y asesora al estudiante en su desempeño en el puesto de trabajo. Interactúa facilitando la información y el aprendizaje.

El estudiante. - Es el sujeto de aprendizaje, que cursa el Bachillerato Técnico, beneficiario del proceso de formación, tanto en el centro educativo, cuanto en el centro de trabajo.

Y las fases del proceso de la FCT son las siguientes:

Fase preliminar. - En esta fase se puede identificar dos grandes bloques estratégicos, el primero que se refiere al establecimiento de una relación formal con las entidades colaboradoras para el desarrollo de la FCT; y el segundo que tiene relación con la preparación del programa formativo a desarrollarse en cada una de ellas.

En la relación formal con las entidades colaboradoras se debe identificar y seleccionar las entidades colaboradoras, en nuestro caso en la FIP de Ventas e Información Turística se debe contar con una base de datos de: agencias de viajes, hoteles, puntos de información turística y Unidades de Turismo de los GAD Municipales y Parroquiales, a fin de conocer en detalle la potencialidad que tiene la entidad colaboradora como escenario de formación complementaria para la institución educativa.

En la elaboración del programa formativo a desarrollarse debe tomarse en cuenta la línea de acción, es decir, definir el papel que desempeñarán los estudiantes en la institución colaboradora, los perfiles de trabajo, las características de las áreas y departamentos, la relación socio – laboral que tendrán con la empresa y el número de personas que puede acoger, para luego de ello formalizar la relación de colaboración mediante la firma de un convenio o carta de compromiso interinstitucional en la que se detallará: el objeto del convenio, compromiso de las partes, designación de tutores y sus funciones, número de estudiantes que participan, duración del programa formativo en la empresa, régimen de trabajo y las firmas de los representantes legales que en este caso será el rector de la institución educativa y jefe o gerente de la entidad colaboradora y con esto especificar las actividades formativo/productivas que se esperan ejecutar en los

centros de trabajo, y los correspondientes criterios de evaluación para evidenciar el desempeño del estudiante.

El programa formativo es preparado por los docentes técnicos de cada área con base en el análisis del proceso pedagógico y los contenidos incluidos en los módulos profesionales. Responde a la pregunta: ¿qué actividades complementarias deben realizar los estudiantes para alcanzar la competencia que define el currículo oficial?

Fase de ejecución. - Constituye el ciclo en el que los estudiantes desarrollan el programa formativo específico (pasantías) en la entidad colaboradora afín por un lapso de 160 horas que deberán ser cumplidas en el segundo quimestre en horario de clases. Su asistencia al centro de trabajo durante el período de pasantías será registrada diariamente mediante el formato propuesto por la institución educativa salvo el caso que la entidad colaboradora disponga de sistema de control de acceso de personal (reloj biométrico).

En esta fase también consta el proceso de seguimiento y evaluación mediante la aplicación de una ficha de observación al desempeño del estudiante en su puesto de trabajo, misma que permite llevar un registro sistemático de las variables más significativas del proceso, así como también el estudiante deberá llevar el registro semanal de actividades, que es un “reporte de tareas”, en el cual manifiesta las actividades que ha realizado, las dificultades que encontró y el apoyo que ha recibido en la ejecución de las mismas; además de manifestar sus inquietudes y/o aportes. Esta herramienta es muy útil, porque provoca un ejercicio de reflexión sobre su rendimiento en el centro de trabajo, y proporciona al docente tutor la información necesaria, que será analizada por la Comisión de FCT, en reuniones ampliadas.

Fase complementaria. - Con la finalidad de determinar la magnitud de los efectos del programa, así como los resultados de las evaluaciones parciales, se concluye con una evaluación de impacto orientada a: desempeño de los estudiantes, desarrollo del programa FCT y la oferta formativa del establecimiento educativo.

El desempeño de los estudiantes es valorado por los agentes principales de la evaluación individual: el tutor de la entidad colaboradora, instructor y observador del rendimiento durante la permanencia en los centros de trabajo; y el docente tutor, encargado de procesar, interpretar y traducir esta información a una calificación, de

conformidad con la escala de valoración establecida. La calificación que se obtenga en el desarrollo del Programa Formativo de la FCT será considerada como aporte para el cálculo de la nota del módulo formativo que tenga mayor relación con las prácticas realizadas.

La evaluación del programa FCT es realizada por la comisión institucional en coordinación con el equipo técnico. Para el efecto, se utilizará la información recogida en las hojas semanales, y la información proporcionada por el tutor del centro de trabajo, el docente tutor y los estudiantes participantes. La sistematización de la información permitirá detectar potencialidades y falencias del programa formativo y su aplicación, para superarlas en años escolares posteriores.

La evaluación de la oferta formativa se refiere a la valoración global que hace el tutor de la entidad colaboradora, respecto de la formación de los estudiantes que han realizado la FCT. Una reunión final de trabajo con el tutor de la entidad colaboradora permitirá recabar los juicios de valor basados en los criterios de evaluación e información recogida sistemáticamente a través de los instrumentos de evaluación individual.

Como se ve, el proceso de FCT o pasantías en las instituciones colaboradoras se lo realiza de una manera organizada y sistemática en la que participan varios agentes, se utilizan varios formatos y con el respectivo seguimiento de los docentes de la institución educativa, es un proceso netamente formativo que no conlleva rubro económico o incentivo por las labores que ejecutan las y los estudiantes del bachillerato técnico de Ventas e Información Turística sino se lo hace como requisito previo a la obtención de su título de bachiller.

Gracias a este módulo nuestros estudiantes han podido aprender nuevos conceptos como: realizar el inventario de los atractivos turísticos de la ciudad de Azogues, actualizar el catastro de los establecimientos hoteleros de la ciudad, realizar actividades de supervisión de calidad en los establecimientos turísticos y hoteleros, llenar y comercializar boletos de avión, manejar programas agencias de viajes como SABRE y AMADEUS, se han relacionado con otras personas y empresas como: autoridades civiles y eclesiásticas en las labores de protocolo en los distintos actos a los que han sido invitados, colaborando directamente con el Ministerio de Turismo, Municipio de Azogues, Gobernación del Cañar, Ministerio de Cultura, además de prepararse en el

ámbito laboral dentro de la actividad turística con la colaboración de las agencias de viajes y hoteles de la ciudad.

Pero no todo ha sido color de rosa en el transitar de la educación técnica en la ciudad de Azogues y en la Provincia del Cañar, desde mi modesta opinión, podría decir que siempre faltaron los recursos económicos y pedagógicos para esta rama de la educación, puesto que desde planta central siempre hizo falta el asesoramiento en el manejo de currículo y actualización docente, además de dotar de la infraestructura necesaria a los planteles educativos que poseen este tipo de bachillerato y también la dotación de un cuerpo docente cualificado en el área técnica.

Sin embargo, a pesar de ciertas limitantes, puede decirse que el Bachillerato Técnico tiene un impacto positivo sobre la empleabilidad de las personas al compararse con la tasa de empleabilidad de los bachilleres en ciencias que es menor en un 4% según datos de la CEPAL y que efectivamente se está logrando cambiar la matriz productiva del estado a fin de obtener un desarrollo económico autónomo para las familias ecuatorianas.

Conclusión

En este contexto, podría decirse que, el Bachillerato Técnico es una buena opción para los educandos que en la actualidad buscan una educación holística en la que puedan demostrar sus competencias y que desean incorporarse tempranamente al ámbito laboral, respondiendo así a una educación inclusiva y de transformación social, que le permita al joven cumplir con sus sueños mediante aprendizajes significativos entre el saber hacer y el conocer.

Como todo cambio requiere ajustes, la educación técnica no puede estar fuera de este proceso, por lo que, se debería revisar el currículo en cuanto a contenidos involucrando conceptos y experiencias de nuestro país, dejando de lado los modelos extranjeros que se vienen enseñando en las aulas, el estudiante de Ventas e Información Turística debería conocer más a fondo la cultura y los destinos turísticos del Ecuador, pues, nuestro país, al ser biodiverso, pluricultural y multiétnico tiene una infinidad de información que debería ser manejada a la perfección por los estudiantes de turismo.

Sería también necesario avanzar en la creación de un sistema de educación técnica que articule y coordine acciones y esfuerzos que se ejecuten desde el ámbito educativo,

es decir del Ministerio de Educación y Senescyt, hasta la esfera productiva con el Ministerio de Trabajo, Ministerio de Industrias y Productividad, Secretaría Nacional de Planificación y actores privados con el fin de diseñar programas académicos basados en las necesidades actuales y futuras del sector productivo local y nacional, donde la participación activa de los empleadores en el diseño de los programas formativos sea fundamental.

Además, se debería revalorizar la propuesta de educación técnica mediante la expedición de certificaciones en competencias laborales reconocidas en el mercado, con el fin de reforzar el título de bachiller técnico y brindar una estabilidad profesional.

Y por último, identificar patrones que orienten de mejor manera el desarrollo de políticas educativas, pues estamos conscientes que una carrera técnica es una oportunidad de partida para el crecimiento profesional, ya que brinda las herramientas y las competencias necesarias a los egresados para desenvolverse activa y positivamente en las distintas empresas, siendo partícipes de una sociedad competitiva en continua transformación.

Referencias Bibliográficas:

Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/informacion-y-figuras-profesionales/>

Tomaselli, A. (2018). La Educación Técnica en el Ecuador. El perfil de sus usuarios y sus efectos en la inclusión laboral y productiva. Series de la CEPAL (versión electrónica) ISSN: 1564-4162

[Unevoc. Unesco. Org. Recuperado de https://unevoc.unesco.org/home/Que+es+la+EFTP](https://unevoc.unesco.org/home/Que+es+la+EFTP)



asecap

> Capacitación Profesional

OFERTA DE CAPACITACIÓN 2021

CERTIFICACIÓN SETEC

COMPETENCIAS
DIGITALES

Didácticas
Innovadoras

**Principios Básicos
de Administración y
Contabilidad**

Estudios de
Impacto Ambiental

Formador de
Formadores

www.freepik.es

SECRETARÍA TÉCNICA DEL
SISTEMA NACIONAL DE
CUALIFICACIONES PROFESIONALES



GOBIERNO
DE LA REPÚBLICA
DEL ECUADOR

Código de calificación SETEC-CAL-2020-0149

Vigencia de calificación: 26 de mayo de 2022

Visita nuestra Web

Mariscal Sucre 501 y Calle Cañar, Biblián-Ecuador | asecapbiblián@gmail.com

Aula Virtual

asecap
Capacitación Profesional

Inicio Nosotros Cursos Certificación SETEC Cursos Certificación ASECAP Noticias Contáctenos

CONSTRUYE TU FUTURO

Contamos con certificación SETEC

Todos nuestros cursos cuentan con certificaciones SETEC o ASECAP

Ver Cursos

Mariscal Sucre 501 y Calle Cañar, Biblián-Ecuador | asecapbiblián@gmail.com

Aula Virtual

asecap
Capacitación Profesional

Inicio Nosotros Cursos Certificación SETEC Cursos Certificación ASECAP Noticias Contáctenos

Nuestra Revista Digital

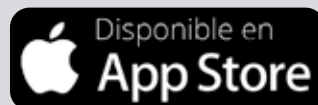
NUESTRA REVISTA DIGITAL

ASECAP

De maestros para maestros

Compartimos con Uds. nuestra primera edición de la Revista de Maestros para Maestros, publicación de experiencias educativas, ensayos y artículos de opinión sobre el quehacer educativo.

ahora
la cooperativa
de tu confianza
en tu celular



**Estado
de cuenta**

Saldos de ahorros
y créditos



Pagos

Cuotas de créditos,
tarjetas de crédito



Transferencias

entre cuentas
de CB Cooperativa
y otras entidades



**Pago de
servicios**

agua, luz,
pensiones
estudiantiles