



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

2021 "Año de la consumación de la Independencia y de la Grandeza de México"

ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



**ESTRATEGIAS PARA ADAPTAR AL NIÑO PREESCOLAR
AL APRENDIZAJE UBICUO ANTE LA PANDEMIA POR
COVID – 19**

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Que para obtener el Título de
Licenciada en Educación Preescolar

P R E S E N T A

Melisa Esmeralda Ochoa Hernández

Asesora: Dra. María del Carmen Gaspar Hernández

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, 21 de Julio de 2021

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL



Agradecimientos

“Las palabras que busco no existen, pues mi agradecimiento hacia ustedes no tiene comparación”.

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por permitirme culminar con éxito la licenciatura, gracias por brindarme la oportunidad de obtener este importante grado académico, gracias por darme salud, paciencia, tranquilidad e inteligencia en los momentos más complejos presentados a lo largo del camino.

A mis padres, por sus sacrificios y apoyo incondicional que me brindaron a lo largo de la carrera, por darme palabras de aliento para no darme por vencida y no desistir de mí meta, por la confianza que me brindaron día con día, les agradezco por estar siempre para mí, en especial a mi mamá por permanecer cerca y ayudarme a encaminar y centrarme en la culminación exitosa de este proyecto, sin ustedes no estaría en este momento de mi vida.

A mi asesora, gracias por la guía y orientación que me brindó en todo momento sin importar las circunstancias, por su apoyo incondicional y amistad brindada que me permitieron aprender mucho tanto personal como profesionalmente, en este proceso usted ha sido mi mano derecha, no ha sido nada fácil para mí, sin embargo, gracias a su ayuda, esto fue menos complicado, gracias una vez más y aprovecho para expresar el gran aprecio y admiración que tengo hacia usted.

A mi hermano, agradezco por acompañarme y escucharme en este camino, por apoyarme desde principio hasta fin, por permitirme ser un ejemplo para él y sobre todo por darme seguridad y amor.

A mi tío, porque gracias a su insistencia de ser una profesional y superación personal, no desistí de esta noble profesión, gracias por todo.

A mis amigas, por ser parte de mi vida, gracias por darme consejos, por las risas y esas palabras de aliento para ser una persona exitosa, gracias por los malos y buenos momentos, los desvelos y preocupaciones, gracias por ser parte importante de este logro.

ÍNDICE

Introducción.....	7
Capítulo I. Planteamiento del problema: Una mirada crítica a la nueva adaptación escolar.....	11
1.1 Contextualización.....	15
1.1.1 Internacional.....	16
1.1.2 Nacional	19
1.1.3 Local.....	22
1.1.4 Institucional	23
1.1.5 Teoría Ecológica de Bronfenbrenner.....	24
1.1.6 Diagnóstico.....	30
1.2 Formulación del Problema	37
1.3 Objetivos.....	37
1.3.1 General	37
1.3.2 Específicos.....	38
1.4 Justificación de la Investigación	38
1.4.1 Impacto Social.....	42
Capítulo II. Marco Teórico	43
2.1 Educación Básica	43
2.1.1 ¿Qué es la Educación Básica?.....	43
2.1.2 Niveles que Integran la Educación Básica	43
2.1.3 ¿Qué es la Educación Preescolar?.....	45
2.1.4 Importancia de la Educación Preescolar	46
2.1.5 Ingreso al Nivel Preescolar.....	47
2.2 La Adaptación en el Nivel Preescolar.....	49
2.2.1 ¿Qué es la Adaptación Escolar?	49
2.2.2 Adaptación en el Nivel Preescolar.....	53
2.3 Pandemia en el Sector Educativo.....	55
2.3.1 ¿Qué es la Pandemia por COVID – 19?	55
2.3.2 Consecuencias de la COVID – 19 en el Ámbito Educativo	56

2.3.3 Impacto de la Pandemia en el Nivel Preescolar	57
2.4 Aprendizaje Ubicuo	62
2.4.1 ¿Qué es el Aprendizaje Ubicuo?	62
2.4.2 Características del Aprendizaje Ubicuo.....	64
2.4.3 Aprendizaje Ubicuo como Estrategia Pedagógica.....	66
2.4.4 Adaptación del Niño al Aprendizaje Ubicuo.....	68
Capítulo III. Marco Metodológico.....	70
3.1 Enfoque	70
3.1.1 Investigación Cualitativa.....	70
3.1.2 Etapas de la Investigación Cualitativa.....	71
3.2 Método.....	73
3.2.1 Investigación Acción.....	74
3.2.2 Etapas de la Investigación Acción: Modelo de Kemmis y Elliot. ...	75
3.3 Unidades de Análisis	86
3.3.1 Población.....	86
3.3.2 Muestra	86
3.3.3 Instrumentos.....	87
3.3.4 Técnicas	90
Capítulo IV. Análisis de resultados obtenidos	92
4.1 Análisis de Resultados.....	92
Capítulo V. Conclusiones	132
5.1 Referencias.....	141
5.2 Anexos.....	148

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Síntomas de la COVID – 19	56
Tabla 2. Resultados obtenidos a partir del formulario aplicado a alumnos de 2do “b”, categoría adaptación escolar y aprendizaje ubicuo.....	96
Tabla 3. Estrategias utilizadas en el ciclo uno “interactividad tecnológica”	99
Tabla 4. Estrategias utilizadas en el ciclo dos “interacción social y manejo de emociones”.....	113
Tabla 5. Estrategias utilizadas en el ciclo tres “interacción libre y juegos”	122
Tabla 6. Evaluación de los padres de familia de las estrategias implementadas.....	127
Tabla 7. Evaluación de la docente titular “N.G.M.C” de las estrategias implementadas	129
Tabla 8. Comentarios de los alumnos sobre las actividades realizadas	130

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema Representativo de los Sistemas de Bronfenbrenner: Microsistema	25
Figura 2. Esquema Representativo de los Sistemas de Bronfenbrenner: Mesosistema	26
Figura 3. Esquema Representativo de los Sistemas De Bronfenbrenner: Exosistema	28
Figura 4. Esquema Representativo de los Sistemas de Bronfenbrenner: Macrosistema	29
Figura 5. Emociones a Causa del Confinamiento en los Alumnos de 2do “B”.	32
Figura 6. Actividades que Prefieren los Alumnos en las Clases en Línea.....	34
Figura 7. Dispositivos Electrónicos con los que cuentan los Alumnos y Padres de familia.....	35
Figura 8. Organización de las Etapas de la Educación Básica	44
Figura 9. Proceso para la Construcción de la Interpretación Propia	50
Figura 10. Ciclo de Adaptación Escolar	53
Figura 11. Características del Aprendizaje Ubicuo.....	66
Figura 12. Fases en el Proceso de la Investigación Cualitativa	71
Figura 13. Ciclo de la Investigación Acción.....	76
Figura 14. Ciclo de la Investigación Acción Elliot (1993).....	77
Figura 15. Fases de la investigación – Acción Elliot (1993) Puestas en Práctica en el Ciclo 1	78
Figura 16. Características de cada uno de los ciclos de intervención	93
Figura 17. Tipos de comunicación establecida de acuerdo a la participación de los alumnos.....	94

Introducción

Los cambios sociales, culturales y educativos en los últimos años han transformado las formas de vida personal, familiar y social de modo que influyen en el desenvolvimiento de los niños y niñas, así como en sus formas de relacionarse y comportarse en los diferentes contextos que se encuentran inmersos, uno de ellos, la escuela.

Las experiencias en los primeros años de vida escolar son fundamentales en el desarrollo y formación integral de los niños, sin embargo, en contextos adversos y cambiantes como lo es hoy en día con la pandemia por COVID – 19, la escuela debe actuar, buscar y tomar decisiones para influir en los procesos de aprendizaje de los estudiantes y garantizar la permanencia de cada uno de ellos para que concluyan con éxito el primer nivel educativo. A consecuencia de ello, los docentes deben buscar alternativas para la transmisión de conocimientos a distancia que propicien y desarrollen aprendizajes significativos en los educandos, con lo anterior es fundamental y sustancial brindar educación a partir del uso de las TIC y favorecer los procesos de enseñanza – aprendizaje a través de la virtualidad.

Lo anterior trae consigo la necesidad que enfrenta el alumno de adaptarse a un entorno de aprendizaje virtual, exigiendo la interactividad con dispositivos electrónicos (teléfono celular, tablet, laptop, computadora), desarrollar habilidades y competencias digitales para garantizar un mejor desempeño y aprender en diferentes contextos, en este sentido un método y/o estrategia que permite facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje a distancia en los alumnos, es el Aprendizaje Ubicuo, el cual hace referencia a la adquisición del conocimiento que se produce en cualquier lugar y momento, y se basa principalmente en el uso de la tecnología, permitiendo la creación de ambientes virtuales que propicien un aprendizaje en los alumnos y les permita acceder al conocimiento desde cualquier dispositivo.

En este sentido, reconociendo las condiciones actuales y los escenarios de educación a distancia, la siguiente investigación se centra en analizar las estrategias que favorecen la adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la pandemia

por COVID – 19, la transición de la educación presencial a una educación virtual requiere de atención especial ya que representa un reto importante para el estudiante ajustarse a las demandas del nuevo escenario de aprendizaje que debe enfrentar.

Lo anterior se llevó a cabo a partir de una metodología implementada, la permitió atender de manera eficaz la problemática, desde el enfoque cualitativo se utilizó el método Investigación – Acción (I – A), ya que permitió permanecer en contacto directo con los sujetos de estudio a través de la intervención de tres ciclos en los que se propusieron diversas actividades para atender la situación problema, a continuación, se especifica cada uno de ellos:

Ciclo 1: “Interactividad tecnológica”, en este ciclo se buscó favorecer el uso, dominio e interactividad de los alumnos con diversas herramientas y recursos interactivos, con el propósito de reconocer que pueden adquirir aprendizajes específicos a partir del uso de la tecnología en diferentes momentos y lugares a partir de un dispositivo electrónico.

Ciclo 2: “Interacción social y control de emociones”, en este ciclo se buscó favorecer la interacción de los alumnos con sus compañeros de clase, a partir de la implementación de actividades que propiciaron la comunicación, el juego y resolución de problemas en parejas, equipos y grupalmente, del mismo modo se facilitaron espacios y momentos para el habla y escucha, en los que los alumnos externaron emociones desfavorables y se proporcionaron estrategias para el control y manejo de dichas emociones, las actividades fueron dirigidas, orientadas y guiadas.

Ciclo 3: Cierre “Interacción libre y juegos” en este ciclo se buscó favorecer y potenciar el juego entre compañeros a partir de diferentes salas los alumnos compartieron experiencias, tuvieron la oportunidad de jugar sin necesidad de establecer alguna dinámica, compartieron actividades familiares y se potenciaron las relaciones tanto familiares como entre compañeros.

La investigación está integrada por diferentes capítulos, partiendo del planteamiento del problema para concluir con el análisis de resultados y conclusiones, es por ello que a continuación se explica de manera breve lo que se pretende dar a conocer en cada uno de ellos.

Capítulo 1. Planteamiento del problema, consiste en describir de manera amplia el objeto de estudio, en este apartado se presenta información relacionada con el proceso de adaptación escolar a partir de datos de investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional y local, lo cual permite contextualizar la problemática identificada, posteriormente se da un panorama general del contexto institucional y grupal para situar la problemática en el contexto de práctica, en la que se logró identificar que los alumnos presentan dificultad para adaptarse a la educación a distancia, a partir de ello se identificó y concretó la formulación del problema el cual busca dar respuesta a ¿Cuáles son las estrategias que permiten favorecer el proceso de adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la contingencia por COVID 19?, con ello se pretende dar respuesta al objetivo general que consiste en analizar el impacto dichas estrategias de enseñanza, derivado de ello se encuentra la justificación, en la que se explica la importancia de realizar la investigación, ya que actualmente a partir del confinamiento por pandemia resulta necesario que el estudiante preescolar se adapte a los escenarios de educación virtual a partir de estrategias que permitan garantizar y potenciar aprendizajes significativos.

Capítulo 2. Marco Teórico, dentro de este apartado se encuentran referentes conceptuales de las categorías que se encuentran inmersas en el tema “Adaptación Escolar y Aprendizaje Ubicuo”, en cada una de ellas se encuentran subcategorías, en las que se identifican palabras clave que permiten orientar y delimitar la temática abordada, se revisaron investigaciones previas de diferentes autores, a partir de dicha revisión minuciosa se logró construir una interpretación propia que se utilizó para efectos de esta investigación.

Capítulo 3. Marco Metodológico, el enfoque de la investigación que se llevó a cabo es cualitativo, ya que permitió recuperar información y datos vivenciales a partir de la experiencia e intervención que se llevó a cabo, del mismo modo se utilizó el método de Investigación – Acción (IA), este permitió estudiar y dar solución a una situación problema a partir de la intervención de tres ciclos los cuales permiten establecer acciones y actividades para disminuir la problemática identificada, por otro lado permitió dar a conocer, comprender y explicar lo que se logró observar, ejecutar y favorecer desde la realidad en la que se estuvo inmersa, del mismo modo en este

apartado se encuentra la población Jardín de Niños “Gabriela Mistral” y la muestra, siendo los alumnos de 2do “B”, la técnica que se utilizó para la indagación del tema fue la observación participante, ya que posibilitó la recolección de datos a partir de la observación y participación con el entorno en el que se llevó a cabo la investigación y estar en contacto constantemente con los sujetos de estudio. Los instrumentos de recolección y procesamiento de la información fueron formularios aplicados a los alumnos, padres de familia y docente titular, así como guiones de observación y diario de campo para evaluar a los alumnos y estimativas para la valoración de aprendizajes adquiridos durante las actividades aplicadas.

Capítulo 4. Análisis de resultados, en este apartado se dan a conocer los resultados obtenidos durante el proceso de investigación, a partir de la sistematización y organización de la información recuperada a partir del proceso de intervención realizado durante los tres ciclos, a partir de ello se dan a conocer la pertinencia e impacto de las estrategias utilizadas para adaptar a los alumnos al aprendizaje ubicuo ante la pandemia por COVID – 19.

Capítulo 5. Conclusiones, en este apartado se dan a conocer las conclusiones de manera precisa a partir del análisis de resultados, con el objetivo de dar respuesta al planteamiento del problema abordado en la investigación realizada, a partir de ello encontrar y ampliar el panorama de las desafíos y retos de la educación y continuar con la indagación de temáticas relacionadas con el sector educativo y contribuir a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes

Capítulo I. Planteamiento del problema: Una mirada crítica a la nueva adaptación escolar

De acuerdo con Fidias (1999), el planteamiento del problema consiste en describir de manera amplia la situación objeto de estudio, ubicándola en un contexto que permita comprender su origen y relaciones. A partir de ello, en este apartado se retoman algunas investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional y local, las cuales permiten conocer y comprender el nivel de adaptación que manifiestan los alumnos en diversas condiciones y contextos de la vida escolar, del mismo modo se presenta un panorama general del contexto institucional y grupal en el que se llevó a cabo la investigación, primeramente se habla sobre el proceso de adaptación escolar para posteriormente fijar la mirada en el impacto que tiene dicho proceso en situaciones adversas, enfocándose en las estrategias para adaptar al niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la pandemia por COVID – 19.

El Artículo 3º constitucional, hace mención que el Estado tiene que garantizar la calidad en la educación obligatoria de manera que los materiales, recursos, métodos educativos, organización escolar, infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos. Con ello cumplir con lo que demanda el inciso c) fracción II: contribuir a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la naturaleza, diversidad cultural, dignidad de la persona, integridad de las familias, convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos (Constitución Política de los Estados Unidos, 1917).

En este sentido la educación que imparta el Estado debe garantizar y velar para que los niños, niñas y adolescentes alcancen el máximo logro de aprendizajes, con ello asegurar el ingreso y permanencia de cada uno de los estudiantes, a pesar de cualquier situación y brindar condiciones que favorezcan la estancia de los alumnos en la vida escolar.

Es por ello que los planes y programas deben estar diseñados para el cumplimiento de la mejora de la calidad educativa, por tal motivo el Nuevo Modelo Educativo ofrece herramientas para que los alumnos sean capaces de resolver problemas y retos que demanda la vida actual, “dejar de memorizar y aprender a aprender” con ello cumplir con los fines de la educación del siglo XXI.

Con lo anterior, se busca dar a conocer un panorama de lo que implica el proceso de adaptación escolar en los estudiantes, el cual se precisa en tres momentos. A continuación, se habla del primer proceso que debe enfrentar el alumno el cual implica su inserción en la vida escolar.

Haciendo referencia a la educación básica, específicamente en el nivel preescolar, los niños y las niñas experimentan un cambio importante en sus vidas y comienzan una etapa significativa “la escolarización”, de tal manera que el niño se enfrenta al desapego familiar y debe ingresar al ámbito escolar, se ve en la necesidad de adaptarse a las nuevas condiciones ambientales, tanto institucionales como del aula y su grupo.

A partir de ello, surge la necesidad de identificar las diferentes situaciones y condiciones que favorecen o dificultan la adaptación del niño preescolar al ámbito educativo, con ello dar cuenta que este proceso puede llegar a ser complejo y que cada alumno tiene diferentes momentos y tiempos para lograr integrarse por completo al ambiente y dinámica escolar.

El segundo proceso que debe enfrentar el niño implica afrontar circunstancias adversas, una de ellas que está presenciando en este momento es la pandemia por COVID – 19, ya que es una problemática sanitaria que tuvo un gran impacto en la educación con el cierre de centros educativos en el país y en el mundo, obligando al sector educativo y agentes involucrados a apropiarse de una nueva modalidad de trabajo, es decir, la educación a distancia y con ello permitir que los alumnos sigan aprendiendo desde sus hogares. Por tanto, se vuelve aún más complejo dicho proceso de adaptación ante situaciones que cambian por completo la dinámica escolar.

De acuerdo con un informe realizado por el Banco Mundial el cierre de las escuelas podría estar afectando en el aprendizaje y la salud de los alumnos:

La ausencia del apoyo y de la estructura que brindan las escuelas también afectará la salud y la seguridad de los estudiantes debido al aislamiento que deben mantener durante el período de distanciamiento social y los efectos traumáticos de la crisis sobre las familias. (p.6)

En este sentido, el apoyo que deben recibir los alumnos desde su contexto familiar debe permitir que se integre y adapte nuevamente a las rutinas del hogar incluyendo las actividades escolares, es decir, resulta necesario brindar espacios y experiencias que permitan que los alumnos se adapten al aprendizaje desde casa, a partir del uso de la tecnología, ya que ante una situación emergente como la que se vive hoy en día las TIC son el medio que permitirá potenciar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Dentro de las 10 sugerencias para la educación durante la emergencia por COVID 19 emitidas por la Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (2020) se busca principalmente contribuir a las acciones educativas del país, así mismo apoyar al personal directivo, docentes, padres y madres de familia para lograr una convivencia sana en casa y promover espacios para garantizar el aprendizaje, se mencionan a continuación:

- Atender con prioridad a quienes no tienen acceso a tecnologías de la información y la comunicación (TIC) o a servicios de telecomunicación o radiodifusión en el hogar.
- Diversificar las alternativas de educación en línea según los dispositivos disponibles en diferentes contextos y sus condiciones de uso.
- Fortalecer una educación a distancia focalizada, dosificada y que fomente actividades lúdicas.
- Asegurar el aprendizaje necesario para enfrentar la emergencia en un marco de colaboración intersectorial.
- Reconocer la creatividad de las maestras y los maestros y convocarlos como protagonistas de las estrategias educativas durante la emergencia.
- Promover oportunidades de formación y desarrollo profesional docente en colectivo.

- Propiciar que las madres y los padres de familia enseñen de acuerdo con sus posibilidades: los hogares no son escuelas, las madres y los padres de familia no son docentes.
- Promover la formación cívica y ética en casa: equidad, solidaridad, convivencia, juego y desarrollo socioemocional.
- Garantizar la seguridad alimentaria de niñas, niños y adolescentes.
- Prevenir el abandono escolar especialmente en los grupos en condiciones de mayor vulnerabilidad.

Asimismo, es responsabilidad de los docentes como principales agentes y profesionales de la educación, buscar las estrategias, acciones y actividades necesarias y pertinentes para garantizar aprendizajes significativos en los alumnos de nivel preescolar y brindar espacios que favorezcan el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de diversos medios, a pesar de las circunstancias que demande el contexto y cumplir con lo que demanda la fracción V del Artículo 3 constitucional:

Toda persona tiene derecho a gozar de los beneficios del desarrollo de la ciencia y la innovación tecnológica. El Estado apoyará la investigación e innovación científica, humanística y tecnológica, y garantizará el acceso abierto a la información que derive de ella, para lo cual deberá proveer recursos y estímulos suficientes. (p. 7)

El tercer momento que debe enfrentar el niño es apropiarse de la nueva modalidad de enseñanza – aprendizaje, la cual obliga a los alumnos a adaptarse a nuevas condiciones de trabajo, ya que el cambio de una enseñanza presencial a una enseñanza virtual requiere de una serie de hábitos y rutinas distintas a las que los niños se están apropiando al ingresar a las instituciones educativas.

La educación virtual permite un aprendizaje e interacción con distintos medios, recursos y plataformas tecnológicas, en este caso es indispensable contar con dispositivos y/o aparatos electrónicos que permitan trabajar de manera sincrónica y asincrónica con los alumnos.

Así pues, surge la necesidad de enfatizar sobre el aprendizaje ubicuo, es un tipo de aprendizaje que se produce en contextos diversos, trasciende escenarios o contextos delimitados espacial o temporalmente, ya que se caracteriza por hacer uso de la

tecnología como una estrategia indispensable que permita a los estudiantes acceder a información, al mismo tiempo posibilita una forma de innovar la docencia y hoy en día se requiere de una formación digitalizada podría considerarse como un elemento clave para la educación a distancia.

Es importante no perder de vista que los alumnos presentan dificultades para apropiarse a nuevas dinámicas de aprendizaje, sin embargo, este tipo de contexto ubicuo resulta “una interesante oportunidad para ejercitar y desarrollar la capacidad de los estudiantes para mejorar los niveles de comprensión, autonomía e interpretación en contextos reales” (Caldeiro, 2015, p.9).

De acuerdo a la indagación previa de las investigaciones que se han llevado a cabo sobre la temática que se pretende abordar, se han encontrado pocas de ellas en el nivel preescolar, lo cual posibilita la oportunidad de profundizar en el análisis de lo que implica el proceso de adaptación para el niño preescolar, ya que los cambios que experimentan los niños al pasar de una etapa a otra son significativos, de tal manera que al momento de enfrentar el desapego familiar y el ingreso al ámbito escolar se ven en la necesidad de adaptarse a las nuevas condiciones ambientales y sociales, y en este caso lograr seguir aprendiendo desde casa.

1.1. Contextualización

La contextualización es aquella información que permite ubicar la investigación en un contexto geográfico y real, se utiliza para delimitar el desarrollo del trabajo en cuanto al tiempo y lugar en el que se lleva a cabo, en este apartado se consideran aportes previos a nivel internacional, nacional, local que se hayan realizado, las cuales tienen como objetivo proporcionar información específica y características particulares de las condiciones en las que se encuentra inmersa la temática a indagar aportando argumentos para definir el alcance de los objetivos que se pretenden conseguir.

1.1.1. Internacional

Partiendo de lo anterior, se han realizado algunas investigaciones sobre la adaptación escolar en el nivel preescolar, principalmente se encontró una investigación que se realizó en el año 2008, la investigación fue realizada en centros educativos de la ciudad de Córdoba, Argentina, cuyo propósito fue caracterizar el aspecto psicosocial del ingreso infantil a la nueva etapa educativa, dicha investigación lleva por nombre “La escolaridad inicial como contexto socializador”.

La estrategia de recolección de información fue la observación de campo, como técnica central, la cual se complementó con entrevistas a docentes y directores de los establecimientos y un análisis de documentación institucional.

Es relevante destacar el énfasis que se hace sobre la importancia de la escolarización inicial ya que los niños al momento de ingresar a un contexto nuevo y desconocido, se tienen que enfrentar a múltiples experiencias que intervienen en la aparición de nuevos intereses y construir nuevos modos de acción, así, se entiende que la adaptación escolar se produce porque los niños desarrollan nuevas formas de accionar según su propia experiencia escolar y personal, considerando a la institución como un ámbito donde los niños/as experimentan a veces negativamente la diferenciación social, de género, características propias de cada niño/a, lo que los hace ser preferidos, rechazados, aceptados o excluidos de los juegos y actividades que se llevan dentro de la institución (Tomasini, 2008).

La segunda investigación retomada fue una tesis con la temática “La adaptación al medio escolar cómo incide en el comportamiento de los niños y niñas de tres años de los centros sociales”.

La investigación fue realizada en Ecuador en 2011, en la ciudad de Ibarra, el objetivo fue diseñar una guía didáctica orientada al personal docente de los Centros Sociales SOS, que permitan mejorar los procesos de adaptación al medio escolar en los niños y niñas de tres años. De acuerdo a los resultados y el análisis de los mismos se logró observar que existen niños y niñas con escasos de amor, afecto cariño, respeto y comprensión por parte de los padres de familia.

Se evidenció que existen diferentes tipos de comportamientos en los niños y niñas de tres años de dichos centros, siendo los más frecuentes: la agresividad, la timidez y el aislamiento, motivos suficientes para que la integración con sus compañeros sea deficiente.

Del mismo modo, se logró recuperar que la mayoría de niños y niñas no están lo suficientemente preparados para entrar en una nueva etapa de su vida, ocasionando que no se sientan tranquilos y seguros en el ambiente escolar reaccionando con actitudes negativas. En este sentido la falta de comunicación por parte de los niños y niñas para expresar sus necesidades, es lo que conlleva principalmente a no controlar de manera autónoma las mismas (Benítez y Checa, 2011).

Por último, los resultados de la investigación asumen que la mayoría de las maestras de los Centros Sociales SOS no tienen la preparación académica suficiente para recibir y adaptar a los alumnos al centro educativo, razón por la cual las actividades pedagógicas no son creativas, motivadoras e incluso el uso de recursos es escaso y limitado, ya que en el análisis de resultados se muestra una tabla que manifiesta que el 56% de los alumnos no mantienen la atención durante las actividades pedagógicas, por tanto surge la necesidad de implementar estrategias que permitan que los estudiantes se interesen y se mantengan motivados hacia las actividades escolares.

Lo anterior refleja lo complejo que puede llegar a ser para el niño la adaptación a nuevos contextos y sobre todo a situaciones adversas, como la situación que se vive actualmente a nivel mundial: la pandemia por COVID – 19, lo cual implica diferentes procesos y momentos para lograr que el estudiante se encuentre adaptado favorablemente.

La pandemia por coronavirus ha provocado una de las más grandes irrupciones en los sistemas educativos del mundo, afectando a casi 1.600 millones de alumnos en más de 190 países en todos los continentes de todos los niveles educativos desde preescolar hasta centros de educación de adultos. Los cierres de instituciones educativas dificultan definitivamente la prestación de servicios esenciales a las comunidades incrementando de manera elevada riesgos en la formación de los educandos.

En un informe de políticas publicado por la Organización de las Naciones Unidas, titulado “La educación durante la COVID-19 y después de ella”, se dio a conocer que la mayoría de los países del mundo no estaban preparados para una emergencia sanitaria como la COVID – 19, ya que se planteó que incluso desde antes de la crisis han existido problemáticas que intervienen en los procesos de aprendizaje de los estudiantes (ONU, 2020).

Del mismo modo, en un informe publicado por la UNESCO se dio a conocer que la pandemia ha provocado crisis en todos los ámbitos, por tanto, en el contexto educativo existirá una gran brecha de desigualdad educativa.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe ha planteado que, incluso antes de enfrentar la pandemia, la situación social en la región se estaba deteriorando, debido al aumento de los índices de pobreza y de pobreza extrema, la persistencia de las desigualdades y un creciente descontento social. (CEPAL, 2020)

El cierre de las escuelas ha originado el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante el uso de diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, y la atención a la salud y el bienestar integral de las y los estudiantes; lo que obligo tanto a docentes como a estudiantes a trasladarse a diferentes formas de enseñanza – aprendizaje y ser capaces de responder a los impactos que demanda el contexto educativo, sin embargo, en el mismo informe señalaron que muchos estudiantes no cuentan con los conocimientos necesarios para acceder a la enseñanza a distancia:

Aunque puedan acceder a contenidos que entiendan las condiciones de vida, el estrés económico y el bajo nivel educativo de los padres, incluso en materia de competencias digitales, implica que muchos niños no cuentan con el entorno estable y el apoyo en materia de aprendizaje necesarios para adaptarse a los nuevos medios de instrucción. (ONU, 2020, p.8 – 9)

Con lo anterior, es posible afirmar que la adaptación de los niños a los procesos de enseñanza – aprendizaje son transiciones que conllevan una serie de complejidades y dificultades, entre ellas la manifestación de agresividad, timidez, aislamiento, situaciones que pueden llegar a dificultar la integración a un ambiente escolar, lo cual genera falta de tranquilidad, seguridad, comunicación y expresión de necesidades y

emociones para la integración del alumno a las actividades académicas, que aunados a la falta de actividades creativas, motivadoras y escasos recursos pueden llevar a generar el fracaso escolar, con ello las situaciones y condiciones adversas, como por ejemplo la actual pandemia, hacen más complicados los procesos de adaptación de los niños a un ambiente académico, debido a diversas problemáticas como, el estrés, la economía, el bajo recurso de los padres, la falta de habilidades y competencias digitales, siendo una limitante para favorecer los procesos de aprendizaje de los alumnos.

1.1.2. Nacional

Para obtener un panorama general de acuerdo a lo que acontece a nivel nacional, en relación a la adaptación se retomaran las siguientes investigaciones.

La primera investigación, fue realizada en Toluca, Estado de México, la difusión de la información que se logró recuperar fue en la publicación de un artículo titulado “Las características psicosociales en niños en contexto de riesgo y de no riesgo”.

Este artículo aporta de una manera significativa a la investigación debido a que los aspectos psicológicos que se estudian, forman parte de las investigaciones previamente revisadas, el aporte principal es que se toman en cuenta niños que tienen familia y a los que no tienen familia (huérfanos), obteniendo como resultado que las condiciones de vida de los alumnos que no tienen familia, es un factor de riesgo que impacta directamente en el rendimiento académico de estos niños, haciéndolos más vulnerables a no asistir a la escuela. Todos estos problemas podrían llegar a tener efectos sobre la salud, capacidad para manejar el estrés, el desarrollo de relaciones interpersonales y en si su futuro personal, profesional, familiar y social.

En la investigación, se trabajó con niños con diferentes condiciones económicas, es por ello que hay un sin número de comportamientos encontrados como la falta de motivación, inseguridad, falta de comunicación con padres, llanto, tristeza, miedo los cuales fueron estudiados y comparados en los niños y niñas, entendiendo así que estos influyen de manera negativa en el desarrollo psicosocial, rendimiento y proceso de adaptación de cada estudiante.

En otra investigación, el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE), demuestra el incremento de la asistencia al nivel preescolar, dicha información permite valorar cuál es la cobertura que debe garantizar el sector educativo para lograr cumplir de manera efectiva con la escolarización inicial de los estudiantes. En nuestro país, aproximadamente en 2002, se estableció por la constitución la obligatoriedad del nivel preescolar, lo cual evidentemente incrementó el total de niños y niñas que asisten a la escuela, el INEE reporta que la tasa de asistencia de niños y niñas de tres a cinco años a nivel nacional aumentó de 71% del año 2010 a un 77.7% en 2016.

Del mismo modo, según datos del INEE, en el ciclo 2016-2017, había una matrícula de 4 931 986 alumnos y alumnas en preescolar, atendidos por 234 635 docentes en 88 939 escuelas en todo el país. Lo anterior, es un indicador de que no se ha alcanzado la cobertura universal del nivel preescolar en las instituciones, ya que las autoridades educativas deberán garantizar y aumentar el acceso y la permanencia a todas las poblaciones del país para que todos los estudiantes de nivel preescolar tengan las mismas oportunidades de ingresar a la escuela, por otro lado, informar a las familias de la importancia de matricular a niños y niñas de estas edades.

Lo anterior toma relevancia para la investigación, ya que la cobertura idónea de niños y niñas, es uno de los factores que se encuentran inmersos para favorecer la adaptación y permanencia de los alumnos a las condiciones de trabajo, la cultura y los procesos académicos de las instituciones educativas, ya que entre menor sea la cantidad de estudiantes en un grupo o aula de clases, cada uno de ellos tendrá mayor posibilidad de estadía y persistencia en el ambiente escolar, dicha situación muestra que grupos grandes disminuyen el aprendizaje de los estudiantes, porque el maestro tiene que dedicar más tiempo de la jornada en poner orden.

A partir de ello, se toma en consideración que en México en cada una de las aulas de nivel preescolar se cuenta con 21 alumnos aproximadamente, colocando al país en primer lugar entre los países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) con más alumnos en un aula por cada maestro que da clase, mientras que el promedio internacional que debería tener cada docente oscila entre los 15 estudiantes (Hernández, 2015).

Ello repercute notablemente en los estudiantes mermando su desarrollo y aprendizaje dentro del ambiente escolar, ya que el docente dedica menos tiempo a cada uno de los alumnos orillándolos a tener diversidad de emociones y generar sentimientos y conductas negativas en el centro escolar, este tipo de relaciones se han logrado identificar en jornadas de práctica profesional, se observa que algunos alumnos se sienten abandonados, tristes y excluidos de las actividades que se llevan a cabo dentro del grupo, lo anterior se verá reflejado en el diagnóstico en la figura uno, la cual da a conocer los sentimientos generados por los alumnos de 2º grado a causa del confinamiento por COVID - 19, siendo estos uno de los factores que influyen en la adaptación de los alumnos a la institución escolar, con ello algunas consecuencias son: conductas agresivas, desobediencia, hiperactividad, desinterés por aprender y llanto, generando un alto riesgo de rechazo por sus compañeros y problemas como la deserción escolar (Calkins y Dedmon 2000).

Por otro lado, considerando que vivimos en una sociedad cambiante es importante tomar en cuenta que en el año 2019 se desarrolló una pandemia a nivel mundial, sin embargo en México fue hasta marzo de 2020 que afectó principalmente al sector educativo, evitando el ingreso a las escuelas y toda institución educativa para evitar contagios y propagar aún más el virus, lo cual representó una amenaza para los docentes que imparten clases de manera presencial y se ven en la necesidad de enfrentar la situación y buscar las estrategias, acciones y actividades que permitan que el alumnado se adapte al aprendizaje en casa mediante el uso de las TIC.

Con lo anterior, se vuelve aún más complejo garantizar aprendizajes y atender las situaciones que trae consigo el confinamiento en los alumnos de nivel preescolar y generar entornos virtuales de aprendizaje, ya que para garantizar una adecuada adaptación es necesario identificar desde las condiciones familiares y económicas de cada estudiante, la cobertura idónea de cada escuela y aula que debe existir para cada profesor(a), así como los sentimientos y emociones negativas que se generen en los alumnos, lo cual va a depender en gran medida del ingreso, permanencia y adaptación de los alumnos a las instituciones educativas.

1.1.3. Local

A nivel estado es poca la información que haga énfasis en la temática, sin embargo una vez inmersa en los diferentes contextos de práctica profesional se logró identificar que regularmente los alumnos de nuevo ingreso presentan conductas inesperadas al ingresar a la escuela, comienza desde el llanto cuando sus padres los dejan en la institución hasta agresividad, aislamiento y falta de interés en participar en las dinámicas escolares, sin embargo en muchas ocasiones dichas actitudes son poco atendidas por las docentes titulares debido a que deben atender a un grupo en general y no solo a un alumno en particular, dificultando aún más dicho proceso de adaptación al preescolar. A causa de la pandemia se han reducido las posibilidades de tener este acercamiento al ambiente escolar, provocando en los alumnos diversas conductas que dificultan proporcionar una educación integral a distancia.

Por otro lado, el Estado mexicano se comprometió ante sus ciudadanos y ante la comunidad internacional a garantizar universalmente el pleno ejercicio del derecho a una educación de calidad. Para hacer efectivo ese compromiso, todos los días se toman decisiones de política pública y se promueven acciones que, por una parte, mantienen en funcionamiento el sistema educativo del país y, por otra, lo van transformando.

A causa del confinamiento la SEP, diseñó una estrategia para brindar educación a distancia a todos los alumnos de los diferentes niveles educativos, con la finalidad de acceder a contenidos que se espera que aprendan en cada uno de los grados en los que se encuentran, “Aprende en casa” es un programa de televisión mexicano para facilitar clases a distancia durante la pandemia de COVID-19.

En este sentido, dentro de las políticas que generó el gobierno mexicano para la educación a distancia se olvidan que no todos los alumnos cuentan con conexión de alta velocidad, los dispositivos no son apropiados para acceder a internet, aunado a ello con la pandemia aumenta la escasa capacidad de los estudiantes para seguir con la educación a distancia. De acuerdo con Santos (2021) el perfil que requieren los alumnos ante la nueva modalidad de trabajo implica desarrollar habilidades como la proactividad, capacidad de planificación, así como disciplina, organización y

autonomía, lo cual requiere que se adapten y tengan la capacidad de administrar sus tiempos de estudio y comprometerse a realizar las actividades escolares.

Sin embargo, la realidad de gran parte de los alumnos es que no se les ha preparado para enfrentar en su día a día la enseñanza a distancia; por tanto, estas cualidades no se han desarrollado oportunamente en los alumnos que cursan educación presencial, es decir, todos los alumnos de educación básica inicial. (Reimers, 2020)

Con lo anterior, la tarea de los docentes es tomar conciencia sobre la importancia de la educación a distancia y lo que se requiere para garantizar aprendizajes a los alumnos, haciendo uso de las aulas virtuales, chats, podcast, videos educativos, entre otros recursos y medios que permitan brindar atención y mantener la interacción entre docentes y alumnos, creando espacios virtuales de aprendizaje con aplicaciones, plataformas y herramientas existentes de manera sincrónica y asincrónica para continuar educando a los alumnos (UNESCO, 2020).

1.1.4. Institucional

En este apartado es importante dar a conocer el contexto inmediato en el que se identificó la problemática, así como las características generales del Jardín de Niños en el que se llevó a cabo la investigación.

El preescolar “Gabriela Mistral” se encuentra ubicado en el municipio La Paz, los Reyes Acaquilpan, en la calle Andrés Molina Enríquez No. 3, código postal 56430, tiene una matrícula de 161 alumnos en el turno matutino los cuales se encuentran integrados en ocho grupos, actualmente se cuenta con un grupo de primero, cuatro grupos de segundo y tres grupos de tercero.

Tiene como visión “Ser una institución educativa básica donde se imparta una educación preescolar que cumpla y sirva de base para el interés de los alumnos, logrando una formación integral como seres humanos, para un desarrollo pleno y armónico, siendo críticos, analíticos y reflexivos, con valores sólidos que les sirvan para enfrentar los retos de la vida, con una planta de docentes capacitados y comprometidos con el devenir de la educación de la niñez mexiquense, con padres de familia enterados, motivados y colaborativos, estudiantes incentivados, responsables

y entusiasmados para lograr a mediano y largo plazo niveles de rendimiento académico y competente para la vida futura”.

Por una parte, se tuvo un acercamiento al contexto a partir de jornadas de práctica de manera presencial, en las que se logró dar cuenta que algunos estudiantes presentaron dificultades para adaptarse a las rutinas, normas y ambientes que se dan dentro de una institución, lo cual genera un desequilibrio en el desarrollo del alumno dentro del ámbito escolar. Algunos de ellos presentan conductas como llanto, agresividad, aislamiento, desinterés por aprender y dificultades al relacionarse con sus compañeros, ya que de acuerdo con Bar-Haim y Bart (2006) como se citó en Londoño (s.f.), los niños presentan una variedad de dificultades sociales y emocionales como problemas de comportamiento, el rechazo entre pares, baja autoestima y algunas veces depresión.

Por otra parte, cuando inició la pandemia se logró identificar a través de la inmersión y participación en Consejos Técnicos Escolares y en reuniones convocadas por la directora escolar que docentes, directivo, promotores, padres de familia y alumnos presentaron dificultad para impartir y recibir clases a distancia.

A partir de ello, es responsabilidad de las docentes garantizar la permanencia de los alumnos a pesar de las dificultades que se presenten dentro del jardín, esto implica tener presente que la práctica pedagógica es una actividad que requiere tomar decisiones, del mismo modo tener la capacidad de responder ante las demandas sociales y los cambios tecnológicos del mundo actual y desarrollar habilidades para fomentar aprendizajes significativos.

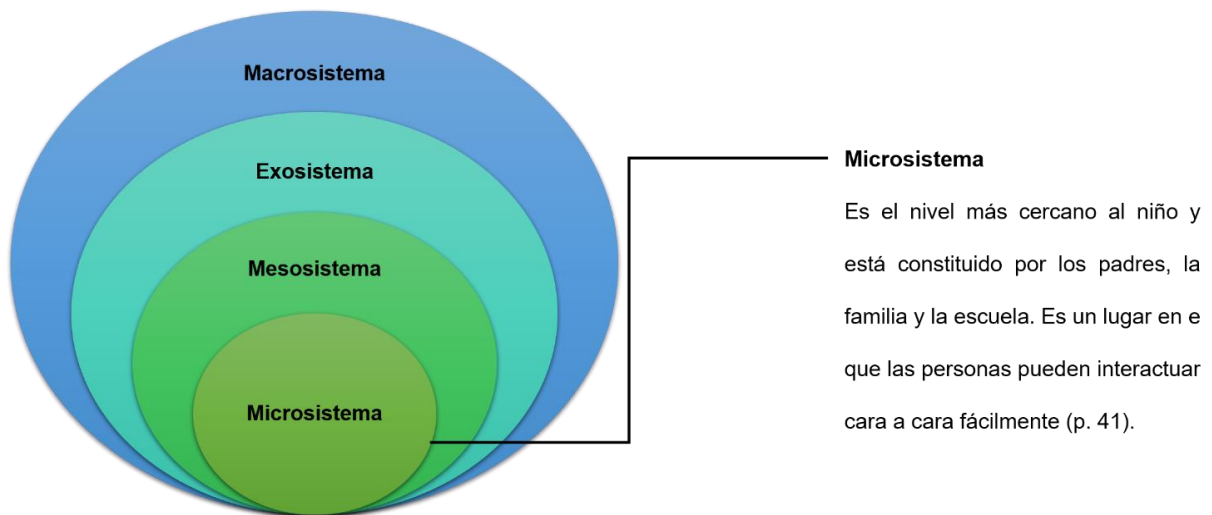
1.1.5. Teoría Ecológica de Bronfenbrenner

Como parte de la contextualización es importante situar la problemática en un entorno inmediato y explicar cómo influye en el desarrollo del niño, es por ello que se tomó como referencia los sistemas ecológicos de Bronfenbrenner planteados en 1987, ya que el autor define el entorno como un conjunto de sistemas correlacionados y cómo la forma de ser, pensar y actuar de cada persona cambia en función de cada ambiente. Al mismo tiempo se realizó una relación con los niveles de adaptación de Orantes

(2011), con el fin de lograr comprender dichos procesos y sistemas, a continuación, se observa cada uno de ellos con características de cada sistema, iniciando por el microsistema. (Ver Figura 1)

Figura 1

Esquema Representativo de los Sistemas de Bronfenbrenner: Microsistema



Nota: El esquema anterior refleja los sistemas que integran la teoría de Bronfenbrenner, así como una explicación breve del microsistema, información recuperada de La Ecología del Desarrollo Humano 1987. Elaboración propia.

De acuerdo con Orantes (2011) existen cuatro niveles de adaptación y uno de ellos es la adaptación familiar, la cual refiere que el estudiante está satisfecho con sus padres y su familia en general: con sus cualidades personales y dificultades, así como las relaciones de la casa, el trato con los hermanos y el clima familiar en general, se siente comprendido, valorado, le dan importancia y se interesan por sus cosas.

Del mismo modo, está de acuerdo con sus exigencias y no se siente restringido por sus familiares en sus actividades, opiniones y opciones personales.

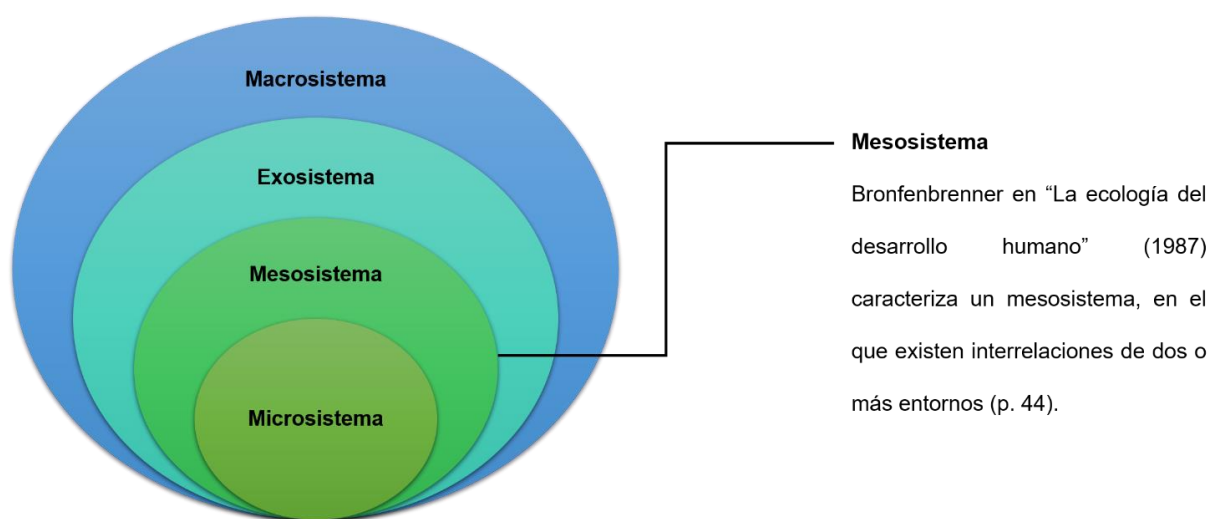
En este sentido, es importante reconocer que una vez que el estudiante se encuentra en un contexto familiar, presenta sus primeras interacciones con ese entorno inmediato

y se ve en la necesidad de formar parte de esas rutinas, normas y hábitos que caracterizan a cada familia y debe adaptarse a esas dinámicas.

De acuerdo con lo anterior, las características que presentan los alumnos del grupo de 2do “B” son diversas, ya que las primeras interacciones a las que se enfrentaron fueron en el entorno familiar y cada familia manifiesta diversidad de dinámicas que se llevan a cabo dentro este núcleo, dan a conocer que se sienten parte de una familia la cual está conformada por papá, mamá y en algunos casos hermanos (as), en las entrevistas que se realizaron a los alumnos se identificó que en casa se sienten en confianza y seguridad, del mismo modo las relaciones y trato con sus familiares son favorables y existe buena comunicación y vínculos afectivos, ya que se les pregunto si les gustaba estar y convivir en su familia y se obtuvo un 100% de respuestas afirmativas, por otro lado se les cuestionó sobre el apoyo que reciben por parte de su familia para la realización de actividades escolares y el 99% manifestó que reciben apoyo ya sea por parte de hermanos, padres o abuelos. El sistema subsecuente del microsistema es el mesosistema, el cual se explica a continuación. (Ver Figura 2)

Figura 2

Esquema Representativo de los Sistemas de Bronfenbrenner: Mesosistema



Nota: El esquema anterior refleja los sistemas que integran la teoría de Bronfenbrenner, así como una explicación breve del mesosistema, información recuperada de La Ecología del Desarrollo Humano 1987. Elaboración propia.

En este sistema el individuo participa de manera activa y se divide en cuatro tipos de entornos, en este caso el primero de ellos “*participación en entornos múltiples*” se da entre el hogar y la escuela, ya que el niño tiene una inmersión de manera significativa en ambos.

De acuerdo con Bronfenbrenner (1987) este tipo de entorno:

Tiene una existencia de una red social directa o de primer orden, se da cuando una persona en desarrollo ingresa por primera vez en un entorno nuevo y cuando esto ocurre se le conoce también como transición ecológica y se produce de un entorno a otro. (p.233 – 234)

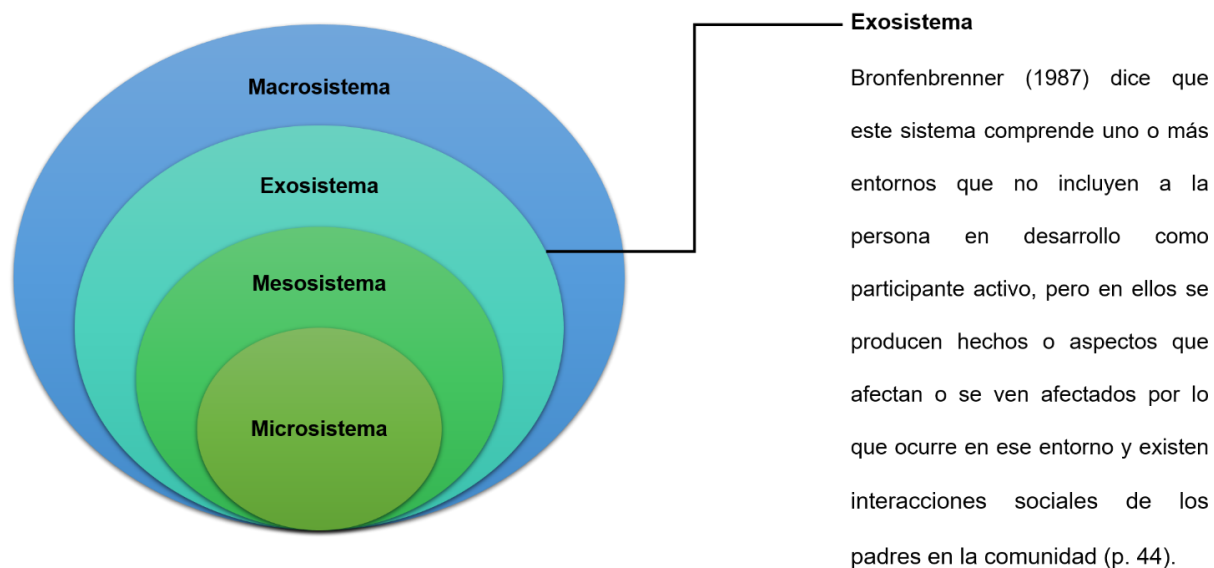
Una vez que el estudiante se encuentra adaptado en su contexto familiar, debe enfrentar una situación que le podría generar desequilibrio de manera personal y comenzar con su proceso de formación inicial y adaptarse a rutinas escolares.

Otro nivel de adaptación que define Orantes (2011) es la escolar y se presenta cuando el estudiante valora lo que le enseñan en el colegio y en las asignaturas, es capaz de enfrentarse a las demandas de la vida real, del mismo modo está satisfecho con la organización general del centro educativo, y mantiene relaciones armónicas con sus compañeros y docentes, es disciplinado y acepta el nivel de exigencia y la atención a todos por igual, se siente a gusto en ese ámbito y no se siente limitado.

De acuerdo con el cuestionario aplicado a la docente titular del grupo, se logró reconocer que los alumnos presentan dificultad para respetar reglas y normas dentro de las clases en línea, la razón principal es que se sienten intimidados de ser observados, del mismo modo existió desconocimiento de la docente y a la nueva forma de trabajo por parte de los estudiantes, presentaron dificultad para participar y se distraen con facilidad, por otro lado la comunicación que tienen entre compañeros es nula y dan a conocer la necesidad de hablar y jugar entre compañeros, lo anterior permite dar cuenta que los alumnos no se encuentran totalmente adaptados a la organización y dinámica escolar a distancia, por tanto es necesario favorecer y brindar experiencias que propicien la participación de los estudiantes con normalidad a las actividades escolares. Posteriormente, se encuentre el exosistema. (Ver Figura 3)

Figura 3

Esquema Representativo de los Sistemas De Bronfenbrenner: Exosistema



Nota: El esquema anterior refleja los sistemas que integran la teoría de Bronfenbrenner, así como una explicación breve del exosistema, información recuperada de La Ecología del Desarrollo Humano 1987. Elaboración propia.

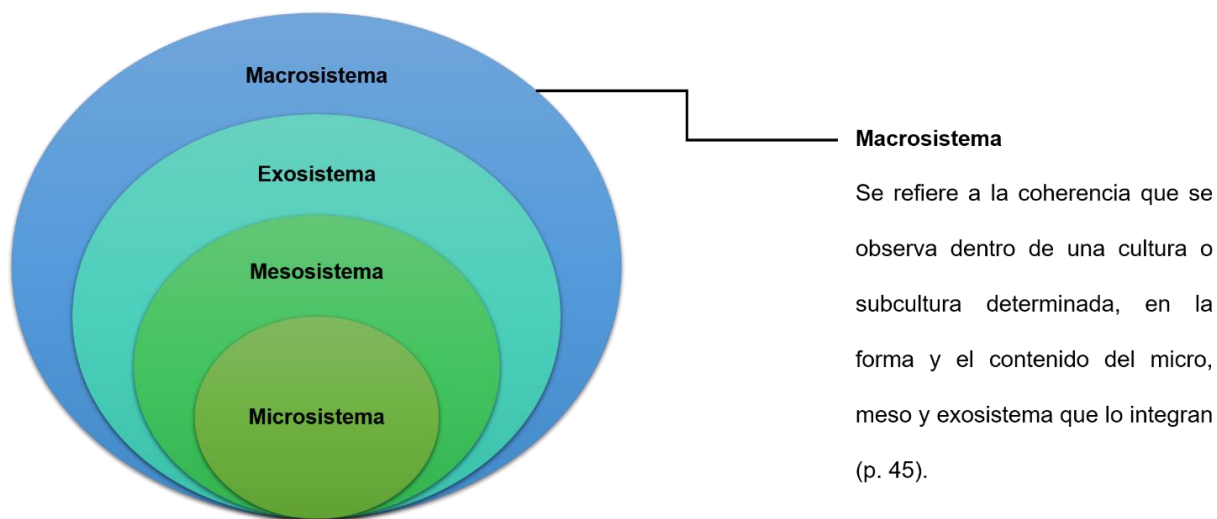
Una vez que los estudiantes se encuentran en un proceso de integración dentro del Jardín de Niños, se ven inmersos en diferentes situaciones que de alguna manera intervienen en sus procesos de interacción y aunque sean parte o no de los mismos afectan ya sea positiva o negativamente en su desarrollo integral.

En la actualidad, en este contexto de pandemia es importante mencionar que en el grupo de 2do “B” se presentan diversidad de situaciones familiares que intervienen en este sistema, uno de ellos es el empleo de los padres y las madres de familia a causa del confinamiento, del total de 16 familias solo 14 de ellas respondieron el cuestionario aplicado, (dos alumnos se han mantenido sin comunicación desde inicio de la pandemia), los resultados arrojados fueron los siguientes por parte de los padres de familia, siete alumnos no viven con sus padres por tanto se desconoce el dato 6 de ellos mantuvieron su empleo, y un padre de familia antes de la pandemia no tenía trabajo a causa de la pandemia logro conseguir trabajo en una comercializadora.

Por otro lado, por parte de las madres de familia, cinco se dedican al hogar antes y durante la pandemia cuatro de ellas mantuvieron el mismo empleo, dos obtuvieron un trabajo, dos tuvieron que cambiar de empleo y un perdió su empleo a causa del confinamiento. Finalmente se encuentra el macrosistema (ver figura 4).

Figura 4

Esquema Representativo de los Sistemas de Bronfenbrenner: Macrosistema



Nota: El esquema anterior refleja los sistemas que integran la teoría de Bronfenbrenner, así como una explicación breve del macrosistema, información recuperada de La Ecología del Desarrollo Humano 1987. Elaboración propia.

Este sistema implica y hace referencia a las condiciones sociales, culturales y estructurales que caracterizan a cada cultura, institución o contexto en general. De este modo, con el uso de dicha teoría permitió identificar desde qué entorno cultural surge la adaptación o inadaptación del alumno y cómo dicho medio social influye en el desarrollo de las personas, así será la base para estudiar las disciplinas o conductas del niño, ya que cuando se ve en la necesidad de aprender desde casa, puede o no estar de acuerdo con las diferentes formas de enseñanza, en este sentido necesita mantener y establecer interacción social con su familia en casa y con sus compañeros y docente mediante un entorno virtual para adquirir aprendizajes.

De acuerdo con Orantes (2011) este sistema puede estar asociado con la adaptación social, ya que en este nivel el estudiante se siente hábil en situaciones de interacción,

logra mantener y entablar una conversación con facilidad, participa en grupos asociados, le gusta ayudar y hablar en público y se siente integrado en un grupo de compañeros y prefiere estar con otros que quedarse solo.

En este sistema podemos situar la pandemia que se vive hoy en día y está afectando a toda la población, evidentemente se prohíbe salir de casa y aunque aún la participación de los estudiantes en la comunidad sea poca o nula, afecta lo que sucede en su contexto y deben encontrar de nuevo un nivel de adaptación personal, de acuerdo con Orantes (2011) el estudiante debe ser capaz de enfrentarse a retos y dificultades inesperadas, debe tener una visión positiva de su pasado y desempeñar su rol en interacciones sociales.

1.1.6. Diagnóstico

García (1990) citado por Pascual (2015), define el diagnóstico como

Un proceso técnico de identificación, valoración y optimización de los aspectos más relevantes de un alumno, grupo de alumnos o situación escolar que explica, facilita y garantiza una toma de decisiones o una intervención educativa. (p. 42)

A continuación, se presenta un diagnóstico el cual permite conocer la situación de los alumnos de 2do "B" del Jardín de Niños "Gabriela Mistral", ubicado en los Reyes la Paz, a partir de ello se busca dar respuesta a dos categorías importantes, las cuales buscan conocer y comprender el estado actual de los alumnos, permitiendo identificar cómo están viviendo y aprendiendo desde casa a partir del confinamiento por COVID – 19, la primera hace referencia a la Adaptación Escolar y se busca dar cuenta del nivel de adaptación que presentan los estudiantes al escenario actual de aprendizaje a distancia y la segunda es el Aprendizaje Ubicuo en el que se pretende identificar el aprendizaje y la forma de trabajar de los alumnos con el uso de la tecnología ubicua, es por ello que se estructura en dos momentos, permitiendo abordar la información de manera clara y precisa.

La información obtenida se recuperó a partir de la aplicación de tres cuestionarios, uno dirigido hacia los alumnos, otro a padres de familia y uno a la docente titular del grupo, el cual está integrado por un total de 16 alumnos, 10 niños y seis niñas, los(as) cuales

oscilan entre los tres y cuatro años de edad, sin embargo en los datos que se mencionan a continuación se logró recuperar solamente información de 14 alumnos, ya que dos alumnos se han encontrado sin comunicación desde que inicio el confinamiento.

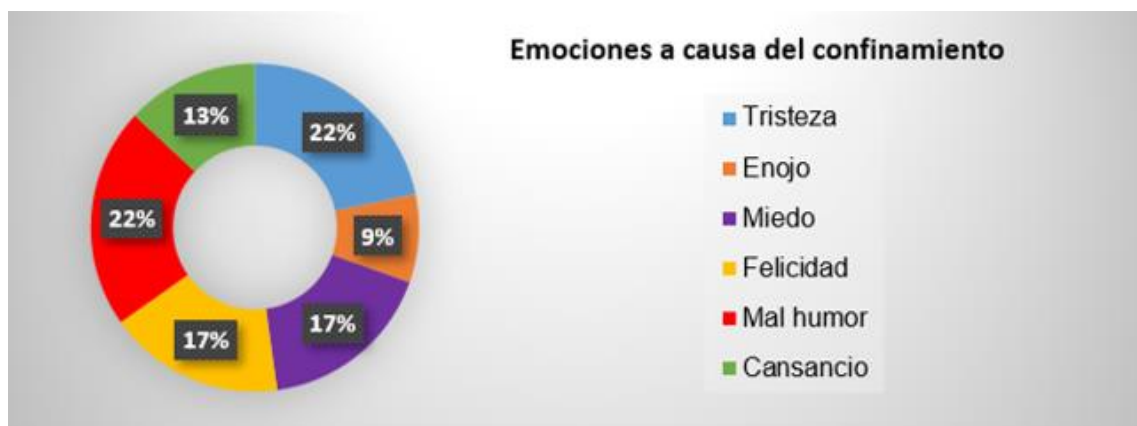
Adaptación

En cuanto al nivel de adaptación que presentan los alumnos se logró recuperar que requieren atender aspectos importantes tales como el juego, interacción entre compañeros y favorecer el control y manejo de emociones, ya que ante escenarios diferenciados de aprendizaje, los alumnos muestran diversidad de emociones agradables y desagradables, en este sentido las emociones juegan un papel importante en el proceso adaptativo y son fundamentales para sobrevivir y superar con éxito situaciones que ponen en riesgo el equilibrio y la interacción con el entorno, en concordancia con lo anterior Gallego (2015) menciona que una conducta adaptada necesita el uso de habilidades emocionales para manejarse en el mundo social, ya que los conflictos relacionales surgen en edades tempranas y los niños se enfrentan a un mundo complejo y no tienen los recursos necesarios para hacerle frente.

De acuerdo con las respuestas de las entrevistas que se realizaron a los alumnos, se logró identificar que el escenario actual de aprendizaje, es decir, la educación a distancia genera diferentes sentimientos y emociones, se les preguntó a los alumnos qué emociones han sentido desde que aprenden en casa con la posibilidad de elegir más de una opción a lo que manifestaron lo siguiente. (Ver Figura 5)

Figura 5.

Emociones a Causa del Confinamiento en los Alumnos de 2do "B".



Nota. Información recuperada del formulario aplicado a alumnos de 2do "B". Elaboración propia.

La figura 5, muestra las emociones generadas a causa del confinamiento, cinco alumnos sienten tristeza, dos alumnos presentan enojo, cuatro alumnos manifiestan miedo, cuatro alumnos sienten felicidad, cinco alumnos se sienten de mal humor y tres manifiestan cansancio, lo cual indica que es necesario atender dichas emociones desagradables y así lograr que los estudiantes se adapten por completo al aprendizaje ubicuo.

Del mismo modo, se les preguntó, ¿Cómo te sientes estudiando en casa? Con la posibilidad de poder elegir más de una opción y los alumnos respondieron lo siguiente: 12 alumnos se sienten felices, cuatro se sienten tristes y dos se sienten enojados, lo anterior permite reconocer que la cuestión no está en el aprendizaje desde casa sino en las actividades y las experiencias que se les brinda a los alumnos, debido a que pueden ser poco atractivas, no sean de sus intereses o incluso no cubren sus necesidades esenciales y los aprendizajes son poco significativos para ellos, por esta razón durante las clases en línea los alumnos presentan diversidad de emociones y dificultades que obstaculizan que logren concentrarse y mantener la atención durante las sesiones.

Por parte de los padres de familia, se logró recuperar que los alumnos presentan cambios de humor repentinos, se preguntó ¿Su hijo(a) presenta cambios de humor y cuáles? con la posibilidad de elegir más de una opción entre ellos dieron a conocer

que un alumno manifiesta apatía, ocho alumnos sienten enojo, tres alumnos sienten frustración, tres alumnos sienten miedo, cinco alumnos manifiestan llanto y seis alumnos sienten estrés, lo anterior es un factor determinante para que los alumnos presenten dificultad para realizar y concluir las tareas escolares y tener comportamientos como desinterés y rechazo al aprender, ya que en el formulario aplicado a padres de familia se identificó que un alumno realiza solo las tareas escolares, 10 alumnos requieren apoyo, a dos alumnos les cuesta trabajo realizar las tareas, sin embargo, las concluyen y un alumno no las realiza solo y a veces no las concluye.

Con lo anterior, resulta necesario que los alumnos reciban apoyo por parte de los padres, madres o en algunos casos hermanos mayores para que logren concluir con las actividades, lo cual obliga a los padres a disponer horarios y tiempos diferenciados para atender las tareas escolares desde casa, se preguntó a los padres de familia ¿Cuánto tiempo dedican en casa a las actividades escolares? a partir de ello, se logró identificar que a cinco alumnos les dedican el tiempo necesario para realizar las actividades, a un alumno le dedican de dos a tres horas diarias, a cuatro alumnos les dedican de una a dos horas, a un alumno le dedican cuatro horas al día, a un alumno toda la mañana, un alumno toda la tarde y a un alumno no le dedican tiempo para la realización de actividades y tareas escolares, lo anterior modifica sus rutinas y hábitos de estudio para los estudiantes, ya que deben aprender y acceder a los contenidos en diferentes momentos y lugares, por ello es necesario atender dicha situación y proporcionar accesibilidad para que los alumnos adquieran los recursos necesarios y logren realizar las actividades.

Por otra parte, se les preguntó a los alumnos ¿Dónde te gusta aprender? A lo que 10 alumnos respondieron en la escuela y cuatro contestaron que, en casa, del mismo modo, se les preguntó si extrañaban a su maestra y compañeros, 13 alumnos contestaron que sí y un alumno respondió que no, lo cual demuestra que los alumnos presentan necesidad de interactuar entre compañeros y con la docente titular, ya que posteriormente se les cuestionó ¿Te gustan las clases en línea? ¿Por qué?, 10 alumnos respondieron que sí, ocho de ellos contestaron porque les gusta ver y platicar con su maestra y con sus compañeros, uno porque le gustan las actividades y a uno

le gusta jugar y hacer ejercicio durante la clase, el resto de los alumnos, es decir, cuatro respondieron que no, uno de ellos dice porque quiere ir a la escuela, un alumno prefiere estar con sus papás, uno porque se la pasa sentado durante la clase y un alumno se aburre, por tanto es necesario brindar experiencias en las que se atiendan dichos aspectos, se les preguntó ¿Qué actividades prefieres que realice la maestra? Se obtuvo lo siguiente. (Ver Figura 6)

Figura 6.

Actividades que Prefieren los Alumnos en las Clases en Línea.



Nota. Información recuperada del formulario aplicado a alumnos de 2do "B". Elaboración propia.

La figura seis, muestra que los alumnos tienen agrado por aquellas actividades que impliquen juegos y cantos, ya que fue la opción en la que se obtuvo mayor puntaje, derivado de ello a tres alumnos les gusta dibujar, a dos les gusta bailar, a un alumno le gusta platicar y uno no sabe, de ahí la importancia de brindar experiencias en las que se consideren los intereses y necesidades de los estudiantes para mantener la motivación y participación durante las actividades.

Aprendizaje Ubicuo

En cuanto al Aprendizaje Ubicuo, se requiere de las TIC para favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje, es por ello que se aplicó un formulario el cual permitió recuperar información para reconocer el uso, dominio y conocimiento de herramientas, plataformas y recursos que permitir facilitar el aprendizaje a distancia.

En primer lugar, se les pregunto a los padres de familia ¿Cuentan con fácil acceso a internet? El 78.6% (11 alumnos) respondieron que sí, mientras que un 14.3% (dos alumnos) respondieron que necesitan de recargas telefónicas para tener acceso a internet y el 7.1% (un alumno), del mismo modo, se les cuestiono ¿Con qué dispositivos electrónicos cuentan en casa?, con la posibilidad de seleccionar más de una opción, a partir de ello se obtuvieron los siguientes resultados (ver figura 7).

Figura 7.

Dispositivos Electrónicos con los que Cuentan los Alumnos y Padres de familia.



Nota. Información recuperada del formulario aplicado a alumnos de 2do "B". Elaboración propia.

En la figura 7, se observa que la totalidad de alumnos cuentan con televisión y teléfono celular, lo anterior garantiza que todos los alumnos podrán acceder a los contenidos y actividades sincrónicas y asincrónicas.

Por otro lado, se les preguntó a los padres de familia si tienen conocimiento de cómo ingresar a una video llamada a través de plataformas como *ZOOM*, *MEET* y *TEAMS*, el 92.9% (13 alumnos) responden que sí, mientras que el 7.1% (un alumno), del mismo modo, la mayoría de los padres de familia tiene dominio y conocimiento para utilizar el teléfono celular de tal manera que esto permite facilitar la comunicación con la docente titular a través de WhatsApp, lo anterior permite favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje para las clases en línea, todos tienen acceso a internet fácilmente y tienen poco conocimiento sobre el uso de un equipo de cómputo.

En cuanto a la comunicación que presentan los alumnos con la docente titular, seis padres de familia dan a conocer que es poca, cuatro dan a conocer que se les dificulta comunicarse porque en las clases en línea presentan timidez y miedo al participar, lo cual disminuye la posibilidad de generar un ambiente de confianza y seguridad para el alumno, en este sentido la docente titular menciona que para ella presenta un gran reto lograr la incorporación favorable de todos y cada uno de los estudiantes, sin embargo las estrategias utilizadas son el diálogo y la motivación para que poco a poco el estudiante logre desenvolverse con normalidad durante las clases virtuales, es por ello que cuatro dan a conocer que la comunicación con la docente es buena.

Por otro lado, se les preguntó a los padres de familia ¿Qué tanto se favorece la interacción con su hijo(a) en las clases en línea? Y se obtuvieron las siguientes respuestas, seis responden que es buena, cuatro dan a conocer que es regular y cuatro contestaron que es poca, por tanto, es necesario que los alumnos tengan la oportunidad de interactuar tanto con la docente como con sus compañeros de clase. Posteriormente, se les cuestionó ¿De qué manera se le facilita tener comunicación con la docente de su hijo(a)? y el 92.9% responde que mediante WhatsApp y el 7.1% responde que, mediante videollamadas, lo anterior da cuenta que el medio idóneo para facilitar las actividades a los alumnos es mediante WhatsApp y plataformas que permiten realizar video llamada.

Finalmente, se les preguntó ¿Qué actividades realiza para que su hijo (a) ponga en práctica lo que aprende en las clases virtuales? Y los padres de familia respondieron lo siguiente: seis a través de juegos, tres a través de preguntas, tres mediante ejemplos, uno repite los ejercicios realizados en clase y uno menciona que no realiza ninguna actividad, es por ello que resulta necesario que para que los alumnos realicen con éxito las actividades escolares en casa se propicien aprendizajes a través del juego.

A partir de lo anterior, se deduce que existen aspectos importantes que se deben trabajar y favorecer, a través de la intervención docente, según lo contestado por los alumnos y los padres de familia son tres necesidades fundamentales, la primera de ellas hace referencia a la interacción entre compañeros, la segunda necesidad es el

manejo y control de emociones y la tercera es facilitar actividades a partir del juego, con ello es necesario atender dichas áreas de oportunidad para potenciar y garantizar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

1.2. Formulación del Problema

A partir del análisis de la información anterior surge la necesidad de dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación ¿Cuáles son las estrategias que permiten favorecer el proceso de adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la contingencia por COVID 19?

1.3. Objetivos

De acuerdo con Ramírez (1996) citado en Fidias (1999) los objetivos de investigación son metas que se traza el investigador en relación con los aspectos que desea indagar y conocer. Estos expresan un resultado o "producto de la labor investigativa" (p. 11).

1.3.1. General

- Analizar el impacto de estrategias de enseñanza para favorecer el proceso de adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la pandemia por COVID 19.

1.3.2. Específicos

- Identificar la adaptación del niño preescolar al ambiente escolar y al aprendizaje ubicuo.
- Implementar estrategias de enseñanza para favorecer la adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la contingencia por COVID 19.
- Reconocer el impacto de la implementación de estrategias de enseñanza para favorecer la adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la contingencia por COVID 19.

1.4. Justificación de la Investigación

En el proceso de adaptación a la escuela, el niño se enfrenta con sus primeras comunicaciones, desde el entorno familiar hasta los diferentes actores y agentes educativos que se encuentran en este contexto, así mismo con aquellos elementos fundamentales de la comunicación. La primera entrada en el colegio en el mundo social, es decir, al mesosistema, supone con bastante frecuencia, un paso difícil para el niño en su adaptación.

De acuerdo con Penagos (2011) como se citó en Pinzón (2014), el educador será en estos momentos su nueva figura de seguridad y quien dé respuesta a sus necesidades. Habrá que dar tiempo al niño para que vaya adquiriendo confianza suficiente para que pueda estar en el nuevo entorno.

Por otro lado, Gerstenhader (2001) como se citó en Pinzón (2014) afirma que la adaptación es un proceso complejo en el cual se desarrolla una serie de relaciones intersubjetivas entre adultos, padres, docentes y niños, por medio del cual se construirán vínculos entre ellos.

Una vez que los alumnos están logrando adaptarse y apropiarse de las rutinas escolares, reglas y normas dentro de la institución educativa, se enfrentan a la

necesidad de regresar a casa y nuevamente readaptarse a las condiciones familiares que se presenten, la pandemia influye en diversos aspectos de la vida, sin embargo, uno de los más importantes en los alumnos es la ruptura de actividades escolares y de los vínculos sociales que se propician en la vida cotidiana.

De acuerdo con un artículo publicado por Álvarez (2020), el confinamiento produce diversas situaciones que generan inestabilidad a nivel individual y colectivo, algunas como:

- La capacidad de tolerancia y la paciencia.
- La convivencia en condiciones de hacinamiento o estrechez física puede generar situaciones conflictivas en el hogar.
- El incremento de la violencia familiar.
- La percepción del tiempo se ha modificado y con ello patrones de sueño y vigilia se han modificado, generando trastornos de sueño.
- El miedo, la incertidumbre, la rabia, el dolor, la angustia, el desasosiego y la indignación entre las personas.
- La depresión económica y la pérdida de empleos.

De acuerdo con Bautista (2020), un estudio de la psicología humana demostró que los seres humanos están dotados de cualidades, cognitivas y de comportamiento, las cuales permiten afrontar con eficacia los eventos estresantes, es decir, aquellas situaciones percibidas como excesivas para los recursos psicológicos que se poseen, por otro lado menciona que el factor clave para una adecuada adaptación ante un evento estresor pasa por la flexibilidad de las distintas estrategias de afrontamiento y por la capacidad de modificarlas cuando no están siendo eficaces y adaptativas.

Del mismo modo Bautista (2020) menciona que la resiliencia, el autocuidado y la capacidad de afrontamiento son clave para superar y desafiar el proceso adaptativo del ser humano ante el confinamiento.

La resiliencia

Manifiestan que el aprendizaje y desarrollo de la resiliencia, implica favorecer la comprensión de las situaciones adversas y la forma como éstas pueden ser

superadas, específicamente en los niños es necesario promover el desarrollo psicosocial para desarrollar la resiliencia, algunos factores que apoyan son:

- Competencia social: es necesario que el niño esté listo para responder a cualquier estímulo, comunicarse con facilidad, demostrar empatía y afecto, y tener comportamientos prosociales y sentido del humor.
- Resolución de problemas: incluye la habilidad para pensar reflexiva y flexiblemente generando la posibilidad de intentar soluciones nuevas para distintos problemas.
- Autonomía: se refiere a la habilidad para poder actuar independientemente y poder controlar algunos factores del entorno.
- Sentido de propósito y de futuro: se incluye en esta categoría las expectativas saludables, dirección hacia objetivos, orientación hacia la consecución de los mismos (éxito en lo que emprenda), motivación para los logros, fe en un futuro mejor, y sentido de la anticipación y de la coherencia.

En este sentido, estudiar a distancia para los niños es un proceso complejo, se necesita primeramente de adaptación para que los alumnos logren entender y comprender la nueva modalidad de trabajo, es importante que los alumnos canalicen lo que sienten y piensan, ya que para algunos de ellos puede existir desinterés por el estudio en un entorno virtual y prefieren estar en la escuela adquiriendo los aprendizajes en presencia física de los maestros y maestras.

De acuerdo con Peña (2019) para lograr ser una persona resiliente se requieren de ciertas habilidades y cualidades, las cuales son:

- Son capaces de detectar la causa de los problemas.
- Saben manejar sus emociones.
- Mantienen la calma en situaciones de mucha presión.
- Son realistas.
- Confían en sí mismas.
- Son empáticas.
- Son capaces de automotivarse.
- No se preguntan por qué, sino cómo.

En este sentido se favorecerá la resiliencia a partir de las habilidades anteriores, ya que de acuerdo con los resultados del diagnóstico elaborado, se logró identificar que los alumnos requieren control y manejo de emociones, para lograr enfrentar y salir exitosos de cualquier situación desfavorable, del mismo modo necesitan mantener la calma ante la situación que viven actualmente, deben ser empáticas en distintos contextos tanto en casa con sus familiares así como en las clases virtuales con la docente y sus compañeros de clase.

Es por ello que resulta necesario implementar una estrategia que permita al alumno adaptarse al escenario que vive hoy en día, la educación a distancia obliga a trascender y transformar la educación por tanto es importante adentrarse en el aprendizaje ubicuo, dicho aprendizaje permite al alumno aprender fuera de las aulas, es decir es flexible y adaptativo ante diferentes momentos, tiempos y lugares, generando en los estudiantes la capacidad de aprender desde diversos contextos y situaciones a partir del uso de la tecnología como teléfonos celulares, tablets, computadoras, o cualquier dispositivo que tenga accesibilidad a internet.

Hoy en día los dispositivos móviles son una herramienta fundamental para el aprendizaje de los alumnos, esto es por la ubicuidad que permiten dichos aparatos tecnológicos, las herramientas y plataformas a las que se pueden acceder y con ello generar actividades para que los estudiantes se adapten a este tipo de aprendizaje, creando ambientes virtuales educativos en los cuales estén inmersos los estudiantes y puedan acceder al conocimiento.

Del mismo modo, las estrategias que se utilizaron son el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ); el ABP es un método que está centrado en el estudiante el cual le va a permitir desarrollar habilidades y adquirir conocimientos a partir de situaciones de la vida real.

La finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y enfrentarse a los problemas de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la adquisición de competencias profesionales. (Bernabeu y Cónsul, s.f.)

1.4.1. Impacto Social

La siguiente investigación resultó benéfica para los siguientes actores:

- Alumnos: son sujetos de estudio y las acciones que se tomaron fueron dirigidas a ellos con el fin de mejorar el proceso de adaptación a distintas maneras de aprender, en este caso al aprendizaje ubicuo, siendo una estrategia fundamental para el proceso de enseñanza virtual ante situaciones extraordinarias como lo es hoy en día con el confinamiento.
- Futura Docente: a partir de la investigación permitió dar cuenta de un hecho trascendental en el que principalmente se buscó reconocer cómo su intervención a partir de estrategias permite favorecer la adaptación de los alumnos al aprendizaje ubicuo.
- Padres de familia: serán un agente principal dentro del proceso de investigación, ya que a partir de la comunicación que se logró establecer se recuperó información acerca del contexto del niño, del mismo modo le permitió aprender diversas estrategias que desde el aprendizaje ubicuo favorecieron la adaptación al aprendizaje autónomo del alumno.
- Docentes en formación de la Escuela Normal 3: debido a que fue un proceso continuo y complejo los conocimientos adquiridos permitieron dar cuenta de los factores que influyen en la adaptación del niño en diferentes modalidades de trabajo, teniendo un panorama general sobre el tema y considerando elementos importantes para cuando se enfrenten al servicio profesional docente tengan nociones sobre dichas problemáticas, reconociendo que la docencia implica diversidad de acciones dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje con el fin de dar respuesta a situaciones emergentes que la sociedad y el contexto demanda a nivel mundial en el ámbito educativo.

La investigación aporta conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos de tal manera que da a conocer las acciones, estrategias y métodos, la forma de emplear y llevar a cabo el proceso de investigación, así como los resultados obtenidos y el análisis correspondiente de los mismos. De tal manera que se dan a conocer los efectos, aportes y criterios que se generan sobre la propia práctica y la investigación.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1. Educación Básica

2.1.1. ¿Qué es la Educación Básica?

La educación básica es un periodo de formación continua que orienta a los estudiantes desde preescolar, primaria y secundaria, es universal y permite desarrollar habilidades y capacidades como leer, escribir y construir conceptos a partir de todo lo que está inmerso, es fundamental para obtener conocimientos elementales, abarca desde los tres hasta los 15 años de edad y es un ciclo educativo orientado desde la primera infancia hasta finalizar la adolescencia.

Forma parte de lo que se conoce como educación formal, tiene objetivos claros y es aquella enseñanza que se imparte dentro de las instituciones educativas (escuela, institutos o colegios). Del mismo modo, los alumnos cursan toda la educación básica a partir de grados transicionales los cuales van a permitir que culminen cada una de estas etapas

Se llama grado transicional al primer ciclo escolar que un estudiante cursa en un nivel educativo, porque marca el tránsito de un nivel educativo a otro. Por ello requiere de atención especial pues representa un reto importante para el estudiante ajustarse a las demandas del nuevo nivel que habrá de cursar. (SEP, 2017, p. 57).

Dichos niveles se encuentran organizados de menor a mayor complejidad, en cada nivel el estudiante pone en juego los aprendizajes previos para consolidar aprendizajes nuevos a partir de los estímulos, demandas y conocimientos que adquiera a lo largo de su formación académica.

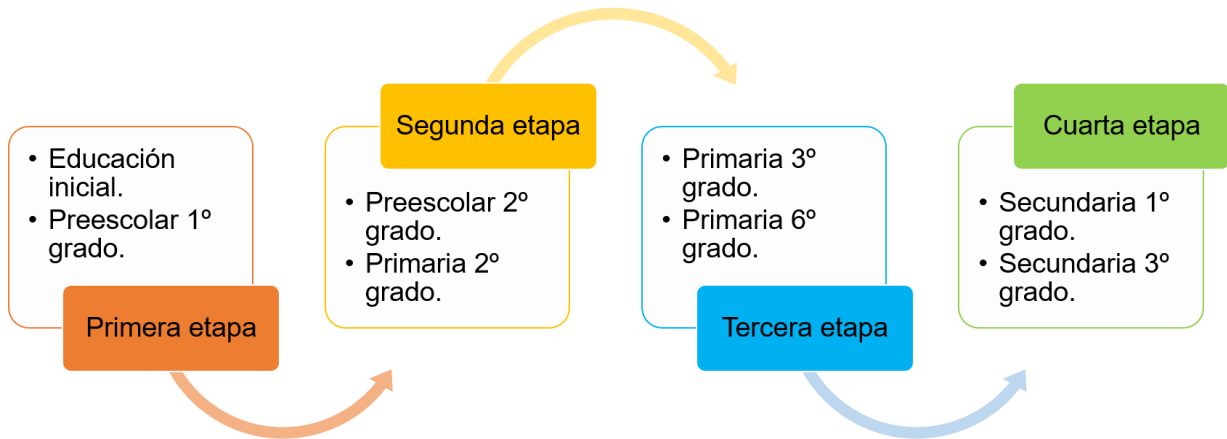
2.1.2. Niveles que Integran la Educación Básica

La educación básica se cursa a lo largo de doce grados distribuidos en tres niveles educativos: tres grados de educación preescolar, seis de educación primaria y tres de

educación secundaria, (SEP, 2017. p. 51). Estos tres niveles, a su vez, están organizados en cuatro etapas. (Ver Figura 8)

Figura 8.

Organización de las Etapas de la Educación Básica.



Nota. Adaptado de plan y programas de educación básica (2017, p. 51).

Cada una de estas etapas corresponde a los diferentes estadios de desarrollo infantil, la primera etapa va desde los cero hasta los tres años de edad y es la etapa de más cambios en el ser humano:

Los niños están muy activos y disfrutan aprendiendo nuevas habilidades, sus destrezas lingüísticas se desarrollan rápidamente, su motricidad fina de manos y dedos avanza notablemente, se frustran con facilidad y siguen siendo muy dependientes. (SEP, 2017, p. 53)

La segunda etapa, comprende de segundo grado de preescolar al segundo grado de primaria, existe un mejor desarrollo de la imaginación, incrementan los lapsos de atención y mucha energía física, aumenta su curiosidad acerca de los demás y de cómo funciona el mundo.

La tercera etapa, consta de los últimos cuatro grados de educación primaria y los niños van ganando dependencia, desarrollan un concepto del bien y el mal y se ven en la necesidad de ser aceptados por los demás.

La cuarta etapa, abarca los tres grados de educación secundaria y es un momento de afianzamiento de la identidad, buscan mayor independencia de los adultos y están dispuestos a tomar mayores riesgos, se identifican con adultos distintos de sus familiares y pueden adoptarlos como modelo, tienen un desarrollo físico muy notable y comienzan a tener una mayor actividad neuronal.

Todas estas etapas se dan a través de un grado transicional y permite marcar los cambios de un nivel educativo a otro:

Se llama grado transicional al primer ciclo escolar que un estudiante cursa en un nivel educativo, porque marca el tránsito de un nivel educativo a otro. Por ello requiere de atención especial pues representa un reto importante para el estudiante ajustarse a las demandas del nuevo nivel que habrá de cursar. (SEP, 2017, p. 53)

Por tal motivo es de gran importancia conocer de manera gradual los cambios y las adaptaciones a las que se ven enfrentados los alumnos durante su inserción en los diferentes niveles, en este caso específicamente en el nivel preescolar.

2.1.3. ¿Qué es la Educación Preescolar?

La educación preescolar es el primer nivel de escolarización, es el proceso de enseñanza – aprendizaje que influye de manera significativa en los estudiantes de edades aproximadas de tres a cinco años, tiene el objetivo de contribuir al desarrollo integral de los niños, así como brindar experiencias significativas a través de diferentes ambientes de aprendizaje y estímulos sociales, afectivos, emocionales e intelectuales.

Por otro lado, la educación preescolar es un derecho que todos los niños y niñas deben hacer valer y es fundamental en la vida de las personas, por tanto, es un espacio en el que se crean las primeras interacciones sociales fuera del seno familiar.

La educación preescolar enfoca la enseñanza principalmente en 4 áreas que se deben considerar fundamentales:

- Área de lenguaje: se refiere al desarrollo de habilidades del habla y comunicación como son hablar, escuchar, leer y escribir.

- Área física: hace referencia al control, movimiento y desarrollo de habilidades motrices del niño sobre su cuerpo.
- Área cognitiva: se desarrolla el aprendizaje de los niños a través de ideas y pensamientos que son provocadas por lo que ven, lo que escuchan, lo que manipulan, y mediante lo que experimentan. El conocimiento se desarrolla haciendo conexiones entre todo ello.
- Área socioemocional: contempla el reconocimiento de las emociones propias y ajenas, la base para el desarrollo de inteligencia emocional y la construcción de relaciones sociales y afectivas (Valenzuela, 2019).

En el Jardín de Niños los pequeños deben tener oportunidades que los hagan usar las capacidades que ya poseen y continuar desarrollándolas, por ello, la acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias (SEP, 2015).

A lo largo de la educación preescolar se han diseñado diferentes planes y programas de estudio, cada uno con características y aprendizajes que se esperan desarrollar en cada grado escolar.

2.1.4. Importancia de la Educación Preescolar

La educación preescolar desempeña un rol fundamental en el aprendizaje y desarrollo de todos los niños y niñas. Como primera etapa durante sus próximos años se verán preparados para afrontar los desafíos del futuro, actualmente el programa ha sido reestructurado sin omitir el propósito fundamental por el cual fueron creados, impulsando acciones orientadas al mejoramiento de la organización y el funcionamiento de los centros de educación preescolar, generando nuevas y atractivas estrategias contribuyendo a mejorar la calidad de la experiencia formativa de los niños durante su escolaridad.

La importancia de hacer obligatoria la educación preescolar en México se comenzó a discutir en un Congreso en el año 2001 y su obligatoriedad empezó a operar en el ciclo escolar 2004-2005. La obligatoriedad de la educación preescolar trajo, además del crecimiento de la matrícula, el replanteamiento del enfoque pedagógico. Se pasó de una visión muy centrada “en los cantos y juegos”, y en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, a otra que destacó la importancia de educar a los niños integralmente, es decir, reconoció el valor de desarrollar los aspectos cognitivos y emocionales de los alumnos. (SEP, 2017, p. 55- 56).

A partir de lo anterior, es importante garantizar el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales, en este sentido la importancia de la educación preescolar radica en aprovechar al máximo las capacidades y potencialidades de los estudiantes y con ello ofrecer ambientes y experiencias, del mismo modo, en los primeros años de vida es necesario dar prioridad en la seguridad, autoestima y permanencia de cada uno de los alumnos, y con ello favorecer un desarrollo óptimo en todas las áreas de su vida y que de esta manera tenga las herramientas necesarias para enfrentarse a su realidad en un mundo en constante cambio y transformación.

2.1.5. Ingreso al Nivel Preescolar

Ingresar al nivel preescolar, según el programa de Aprendizajes Clave para la Educación Integral, permite a los niños y las niñas a adquirir conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas, que son la base para fortalecer sus capacidades, mismas que influyen en el resto de su vida escolar.

En este sentido, un aprendizaje clave es

Un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante, los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida. (SEP, 2017, p.111)

Por otro lado, los alumnos se enfrentan a diversidad de retos y situaciones que deben aprender a controlar y manejar para permanecer dentro de la institución escolar de la mejor manera, ya que actualmente la educación se encuentra en constante cambio y transformación y es necesario afrontar desafíos que demandan al sector educativo.

Es por ello que cuando los alumnos ingresen al nivel preescolar se deben tomar en cuenta las experiencias que tenga, considerando como base para una formación integral y con ello influir positivamente en la vida de cada uno de los estudiantes que inicia una larga trayectoria académica y desarrollar aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

La SEP (2017) propone tres elementos y experiencias indispensables que se deben brindar a los alumnos cuando ingresan al nivel preescolar:

- Representar oportunidades de extender su ámbito de relaciones con otros niños y adultos en un ambiente de seguridad y confianza, contacto y exploración del mundo natural y social, observar, manipular y ampliar su conocimiento acerca del mundo que los rodea, formular preguntas, poner a prueba lo que saben y piensan, deducir, reformular y familiarizarse con la lectura y escritura.
- La convivencia y las interacciones en los juegos entre pares, construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.
- Aprenden que las formas de comportarse en casa y en la escuela son distintas y están sujetas a ciertas reglas que deben atenderse para convivir como parte de una sociedad.

Con lo anterior, se toma a consideración la formulación de los Aprendizajes Esperados, ya que cada uno de ellos aporta a los diferentes ámbitos de la vida de los estudiantes y responder de manera exitosa a las demandas sociales.

2.2. La Adaptación en el Nivel Preescolar

2.2.1. ¿Qué es la Adaptación Escolar?

De primer momento, es necesario dar a conocer y delimitar algunos aportes de diferentes autores sobre el concepto de adaptación escolar, los cuales permitieron tener un panorama más amplio y delimitar lo que se buscó con la investigación.

La adaptación se entiende como, el proceso mediante el cual un organismo se ajusta e incorpora cada vez mejor al ambiente donde vive, se ajusta y es mediado en cambios generacionales (de padres a hijos). La adaptación es la acomodación o ajuste de una cosa, organismo, hecho; a otra cosa, ser o circunstancia. Son cambios que generan estabilidad, tranquilidad, interacción armónica en algo o alguien, favoreciendo relaciones satisfactorias entre individuos de un grupo.

Diferentes autores han hablado sobre la adaptación escolar, la cual han definido como el proceso durante el cual el niño se *integra en la vida escolar*, termina cuando el niño asiste con normalidad al centro, considerando esto como una situación cotidiana y *regula su actuación en el ambiente* mediante referencias espaciales y temporales (Bustos, 2009).

En este proceso, los alumnos sienten miedo al abandono, tienen miedo de que mamá/papá no les venga a buscar y les deje en ese lugar extraño, sienten inseguridad, ante el miedo a lo desconocido y al abandono se sienten inseguros, son aún muy frágiles y vulnerables, saben que necesitan de sus padres, pero no los encuentra.

Por su parte Urrea (2008) citado en Albornoz (2017), se refiere al proceso de adaptación cómo aquel que surge “en la *interacción entre el niño y su medio*, provoca una acomodación de sus condiciones internas a la realidad, implicando una asimilación de esta, permite su desarrollo por la vía de la aplicación creativa de las reglas sociales interiorizadas” (p.178).

Por otro lado, García (2013) menciona que la adaptación escolar es el proceso mediante el cual, los niños/as se *incorporan al nuevo medio escolar* para

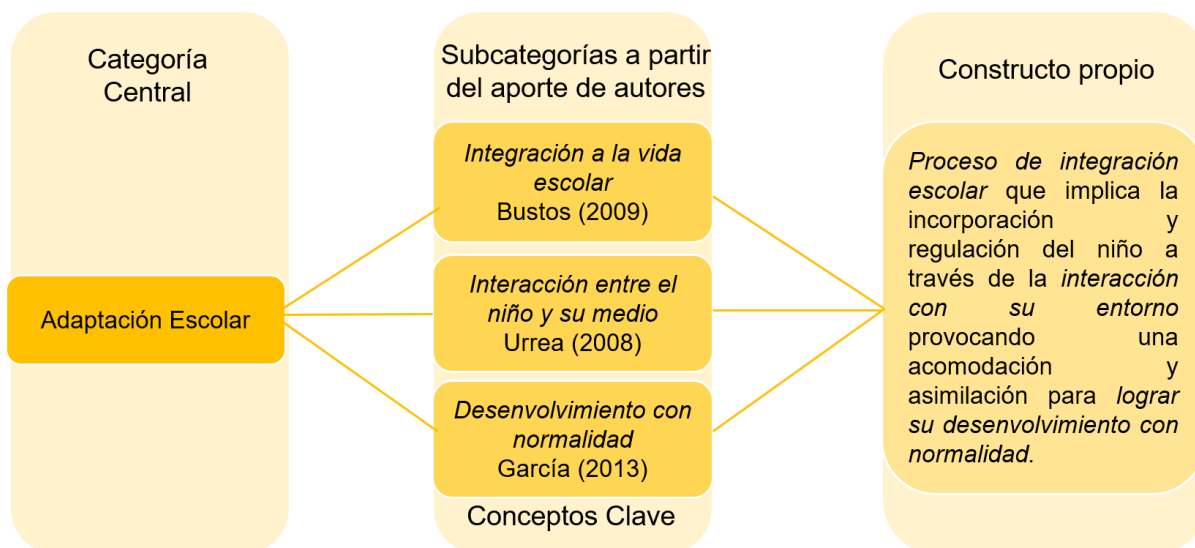
desenvolverse en el con confianza y seguridad, motivando la participación de los padres de familia y ejerciendo la práctica de valores en la fase educativa.

Es común que los estudiantes se sientan intimidados en muchos momentos, pues tienen que compartir espacio y juguetes con más niños todavía desconocidos para él o ella y encima, ven que no reciben la atención exclusiva a la que están acostumbrados en casa. Se sienten más vulnerables pues su nueva maestra aún no es un referente que lo pueda comprender y que le ofrezca seguridad. Con los días irá comprobando si su maestra le ayuda, sí le atiende, le dice cosas agradables, le abraza cuando lo necesita, le enseña cosas nuevas.

Se retomaron los aportes de los autores anteriores, ya que a partir de la definición y conceptualización que proporcionan de Adaptación Escolar, para efectos de esta investigación se logró la integración de un constructo que permitió identificar categorías y subcategorías, con ello delimitar la investigación y lograr los alcances definidos. (Ver Figura 9)

Figura 9.

Proceso para la Construcción de la Interpretación Propia.



Nota: La figura representa la construcción de la interpretación propia, a partir de la categoría central, posteriormente con la revisión de tres autores se identificaron conceptos clave, es decir subcategorías, para finalmente integrar un concepto propio que orientó el proceso de investigación. Elaboración propia.

A partir de lo anterior, surge la interpretación propia sobre el concepto de adaptación escolar el cual se entiende como un proceso de integración escolar que implica la incorporación y regulación del niño a través de la interacción con su entorno provocando una acomodación y asimilación para lograr su desenvolvimiento con normalidad.

Recuperando la interpretación propia surgen palabras clave para explicar a detalle en lo que consiste este proceso de adaptación escolar.

Subcategorías:

- *Proceso de integración escolar:* La integración es un término que se utiliza regularmente para hablar del proceso que permite maximizar la interacción entre los menores de la misma edad, sin importar las condiciones de algunos de ellos (Morales, s.f.,) como se citó en (Barraza, 2002).

En este sentido este proceso forma parte de un conjunto de fases sucesivas, que van a favorecer o bien obstaculizar la integración del niño, las cuales son sometidas para lograr una incorporación y regulación del estudiante para que se desenvuelva en un ambiente con normalidad.

Adaptarse al cambio conlleva un proceso que se produce paso a paso, es importante tener en cuenta cada uno de ellos porque dependiendo del momento del proceso en el que nos encontremos tendremos diferentes estados de ánimo; y esto, a su vez, dará lugar a distintas formas de actuar, en los niños de preescolar es aún más complejo, ya que están en desarrollo y es el inicio de las interacciones sociales entre los diferentes entornos que se encuentre inmerso.

El proceso de integración escolar se puede entender, entonces, como un conjunto de fases que debe enfrentar el niño preescolar para lograr un pleno desenvolvimiento en el ámbito o ambiente que se encuentre inmerso y finalmente actuar con normalidad.

- *Interacción entre el niño y su entorno:* Es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas o entes, para Piaget (s/f) citado en Sanfeliciano (2018) los seres vivos, en este caso los seres humanos, deben ser

capaces de mantener sus estructuras recuperándolas y restaurándolas cuando se ven alteradas o dañadas, a partir de la acomodación y la asimilación.

De este modo, cuando el niño se encuentra en socialización y/o interacción con otro ambiente sufre una separación importante, en este caso del contexto familiar o bien de una figura de apego, orillándolo a tener un conflicto y debe asimilar la ruptura de este lazo y asistir con normalidad, seguridad y confianza.

De lo contrario, cuando el estudiante presenta dificultades u obstáculos para realizar actividades se habla de una desadaptación, lo cual deriva una serie de conflictos en determinadas conductas, actitudes y valores, por tanto, existe discordancia del individuo con su entorno inmediato. Dicha desadaptación se puede presentar cuando el alumno enfrenta cambios sociales, modificando su entorno llevándolo a salir de su zona de confort o un estado mental alto, alertando sus relaciones y/o interacciones con los otros.

En este sentido el individuo debe pasar por un proceso adaptativo que le permita adecuar y modificar conductas para encontrar de nuevo seguridad y equilibrio total, dicho suceso puede darse a partir de lo que propone Piaget.

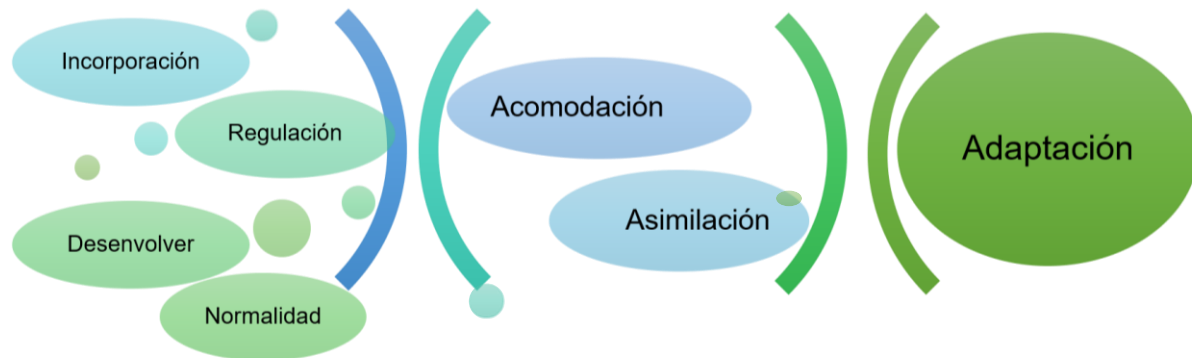
De acuerdo con la psicología cognitiva, Piaget (1896-1980) describe que la adaptación es una función estable de la mente, es un proceso de ajuste por el cual el conocimiento del individuo y la información que recibe del entorno llevan a adaptarse uno con el otro, se da en dos fases:

- *Asimilación*: es el proceso por el cual se modifican los esquemas previos en función de las variaciones externas y existe una alteración en las construcciones acerca del medio.
- *Acomodación*: involucra una modificación en la organización de una respuesta a las exigencias del medio.

Dentro de la investigación se lograron identificar y conjuntar algunas etapas, las cuales se lograron integrar para formar parte de un ciclo de adaptación escolar, se puede apreciar en la figura 10.

Figura 10.

Ciclo de Adaptación Escolar.



Nota. El esquema refleja la consolidación de la interpretación realizada a partir del análisis de los aportes de los autores consultados. Elaboración propia.

2.2.2. Adaptación en el Nivel Preescolar

En la primera infancia, todo es nuevo para los niños, de modo que la integración del niño a una escuela debe realizarse paulatinamente, es decir, pasito a pasito, sin prisas ni agobios.

En el caso de los niños preescolares, este proceso toma mayor relevancia debido a la separación que se da entre el niño y sus figuras de apego, así como también, la ampliación de su círculo afectivo más próximo.

De acuerdo con Sánchez (s/f) citado en Vázquez (2009), el periodo de adaptación se divide en tres fases según la actitud del alumno:

- Fase de protesta: se manifiesta en llantos, intentos de huida, ansiedad, conductas agresivas, rechazo de los profesores o negación en las actividades del aula.
- Fase de ambivalencia: el alumno alterna situaciones de rechazo y bienestar en clase y con el docente, empieza a aceptar el entorno.
- Fase de adaptación: supera la ansiedad, acepta al tutor y comienza a relacionarse con otros compañeros.

En un artículo publicado por León (2009, p.2) hace referencia que el período de adaptación es el proceso por el cual el niño se va formando y preparando, a partir de los sentimientos y la aceptación de un medio nuevo: la escuela. En el caso de niños institucionalizados o que no tengan figuras de apego contraídas, esta separación será, probablemente, menos dolorosa. La actitud de los niños ante la escuela, las relaciones sociales y ante los aprendizajes a lo largo de toda su escolarización, van depender de cómo asimile este proceso, ya sea de manera positiva o negativa.

De este modo, la adaptación resulta un aspecto fundamental para que los estudiantes respondan de manera adecuada a las exigencias que demanda el contexto escolar, haciendo referencia a la educación preescolar es indispensable que el alumno encuentre armonía y estabilidad en las condiciones ambientales, al mismo tiempo muestra un desempeño eficaz en la realización de tareas y actividades que se le soliciten.

Cuando el estudiante ha logrado adaptarse, valora lo que le enseñan en el colegio y en las asignaturas; cree que es útil para enfrentarse a las demandas de la vida real, que puede aplicarse y no es demasiado teórico; está satisfecho con la organización general del centro educativo; valora positivamente el trato y la relación que los educadores mantienen con los estudiantes: la disciplina, el nivel de exigencia, los castigos y la atención a todos por igual; se siente a gusto en este ámbito; está satisfecho con sus amigos y compañeros; estima agradable el clima general del centro; no siente limitada su libertad por las demandas y presiones de los educadores (Orantes, 2011).

2.3. Pandemia en el Sector Educativo

2.3.1. ¿Qué es la Pandemia por COVID – 19?

Para comenzar, es importante conocer qué es una pandemia, es una propagación mundial de una nueva enfermedad, la Organización Mundial de la Salud declara lo siguiente:

Se produce una pandemia de gripe cuando surge un nuevo virus gripal que se propaga por el mundo y la mayoría de las personas no tienen inmunidad contra él. Por lo común, los virus que han causado pandemias con anterioridad han provenido de virus gripales que infectan a los animales. (2020)

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), La enfermedad por COVID 19 es una infección causada por un coronavirus descubierto recientemente. El virus era desconocido hasta que se desarrolló en Wuhan (China) en diciembre de 2019, a la fecha es una pandemia que está afectando a muchos países en todo el mundo.

La enfermedad se propaga principalmente de persona a persona a través de las gotículas que salen despedidas de la nariz o la boca de una persona infectada al toser, estornudar o hablar. Estas gotículas son relativamente pesadas, no llegan muy lejos y caen rápidamente al suelo. Estas gotículas pueden caer sobre los objetos y superficies que rodean a la persona, de modo que otras personas pueden infectarse si tocan esos objetos o superficies y luego se tocan los ojos, la nariz o la boca.

Las investigaciones indican que los niños y los adolescentes tienen las mismas probabilidades de infectarse que cualquier otro grupo de edad y pueden propagar la enfermedad, por tanto, deben seguir las mismas pautas de cuarentena y aislamiento si existe el riesgo de que hayan estado expuestos o si presentan síntomas. Es particularmente importante que los niños eviten el contacto con personas mayores y con otras personas que corran el riesgo de contraer una enfermedad más grave.

La COVID 19 afecta a las personas de distintas maneras. La mayoría de las personas infectadas presentan cuadros de leves a moderados y se recuperan sin hospitalización, a continuación, se presentan algunos síntomas. (Ver Tabla 1)

Tabla 1*Síntomas de la COVID – 19.*

Síntomas de la COVID – 19		
Más frecuentes	Menos frecuentes	Más graves
Fiebre. Tos seca. Cansancio.	Dolores y molestias. Dolor de garganta. Diarrea. Conjuntivitis. Dolor de cabeza. Pérdida del gusto y olfato. Salpullido en el piel o decoloración de los dedos de las manos o pies.	Dificultad para respirar o disnea. Dolor u opresión en el pecho. Pérdida del habla o movimiento.

Nota. Esta tabla muestra los tres tipos de síntomas que puede presentar una persona infectada de COVID – 19. Elaboración propia. Información recuperada de la OMS, 2020.

2.3.2. Consecuencias de la COVID – 19 en el Ámbito Educativo

En primer lugar, es necesario reconocer que la pandemia trae consigo problemáticas sociales, culturales, económicas, políticas y sin dudarlo educativas, el impacto que tiene en cada una de ellas es bastante complejo, ya que genera cambios e interrumpe la vida normal y rutinaria que tiene cada persona o sociedad.

La irrupción en la educación es una situación de alerta para el sector educativo, ya que definitivamente las oportunidades de aprendizaje que presentan los alumnos puede ser menor a la que regularmente se espera que tengan, y se estima que alrededor de 23.8 millones de niños y jóvenes (del nivel preescolar al medio superior) podrían abandonar la escuela o no tener acceso a ella, a consecuencia de la pandemia, lo cual disminuye la posibilidad de formar ciudadanos competentes para la vida, del mismo modo, han perdido acceso a un entorno estimulante y enriquecedor, oportunidades de aprendizaje, interacción social y, en algunos casos, nutrición adecuada. Es probable que esa situación ponga en peligro su desarrollo saludable a largo plazo, especialmente en el caso de niños de familias pobres y desfavorecidas, ya que al encontrarse los niños en casa se ven en la necesidad de cuidarlos y complicar aún más la situación económica.

El cierre de escuelas también ha cancelado muchas sesiones de evaluación y dificulta lograr una valoración efectiva de los aprendizajes que está adquiriendo el alumnado desde casa, ya que estas evaluaciones son importantes para ofrecer información sobre el desarrollo del alumno y poder detectar las dificultades de aprendizaje, de forma que no realizarlas puede tener consecuencias perjudiciales a largo plazo para el niño.

Evidentemente cuando exista pérdida en materia del aprendizaje y pocas posibilidades de acceso y conexión, aumentan las desigualdades en el rendimiento escolar y el abandono, del mismo modo incrementa la inseguridad alimentaria, la inestabilidad económica y la violencia contra las mujeres y las niñas.

La UNESCO (2020) menciona que:

Es probable que el número total de niños que no retomen la educación tras los cierres de escuelas sea aún mayor. Esos cierres hacen que las niñas y las mujeres jóvenes sean más vulnerables al matrimonio infantil, el embarazo precoz y la violencia de género; todas esas situaciones reducen sus probabilidades de continuar con los estudios. (p. 10)

Los cierres también han afectado a la capacidad y posibilidad de muchos padres de trabajar, ya que una proporción importante de los padres que trabajan dependen de las guarderías y las escuelas y ahora con el confinamiento difícilmente los alumnos podrán mantener interacciones sociales con otros compañeros y solo tienen contacto directo en su ambiente familiar.

En este sentido, Galoustian (2020) citado por Cifuentes (2020) menciona

La imposibilidad de mantener relaciones de amistad durante este tiempo de confinamiento puede afectarles psicológicamente, sintiéndose algunos niños más aislados que otros. Los más mayores mantendrán contacto con sus amigos de forma online, aunque aquí también se puede producir el problema del ciberacoso entre los jóvenes, que suele aumentar en tiempos de crisis. (p.2)

2.3.3. Impacto de la Pandemia en el Nivel Preescolar

Las escuelas infantiles han tenido que reinventarse y organizarse para seguir ofreciendo a las familias y sobre todo a los estudiantes preescolares apoyo en estos

momentos de pandemia, ya que la escolarización inicial es una etapa clave en el desarrollo de los niños y las niñas y es en este nivel en el que los estudiantes estimulan su crecimiento y sientan las bases para niveles de educación posteriores.

Los alumnos experimentan diversas emociones negativas ante el confinamiento como incertidumbre, desesperación, miedo o angustia, para UNICEF el primer ciclo de educación infantil es una etapa fundamental que mejora el bienestar de los niños y las niñas, favorece el desarrollo físico y emocional, promueve la igualdad de género y tiene un gran impacto en la equidad y la reducción de la desigualdad y la pobreza infantil.

Las consecuencias de que los estudiantes pasen mayor tiempo en casa pueden reducir la satisfacción con el hogar, especialmente para aquellos que generalmente son infelices o no se sienten satisfechos con su hogar. También es muy probable que los niños pasen mucho más tiempo con algunos miembros de la familia y preferir estar con algunos que con otros. El no poder ver a algunos familiares más vulnerables como los abuelos, puede generar en los niños un impacto negativo y una sensación de vacío.

Es posible, que ante una situación inesperada que obliga permanecer en casa, los niños presenten actitudes diversas, la UNICEF (2020) menciona que la irrupción de las rutinas de los niños y niñas podría generar estrés, se debe a un incremento en la hormona de cortisol, la cual se encarga de poner a todo el cuerpo en alerta.

En el caso de niñas y niños entre los 3 y 5 años, es de esperar que comiencen a expresar:

- Conducta regresiva, es decir que muy probablemente vuelva a orinarse en la cama cuando ya habían aprendido a avisar para ir al baño, o dejan de hablar o hablan a medias, y es usual que comiencen a chuparse el dedo.
- No toleran estar solos o solas y quieren siempre estar con algún adulto.
- Experimentan una pérdida en el apetito o, al contrario, quieren comer en exceso.
- Problemas para dormir o mantener su rutina de sueño.
- Comienzan a aparecer los miedos, ya sea a seres o situaciones reales como a animales o a la oscuridad, o a seres fantásticos como monstruos.
- Comiencen a expresar dolores inusuales de estómago o dolor de cabeza.

- Juegan repetidamente su situación actual; es decir que pueden empezar a jugar los roles que ven dentro del hogar.

Con base en lo anterior, el impacto que tuvo la pandemia en la educación preescolar quebranto las expectativas generadas por los alumnos ya que antes de ingresar a la escuela, tienen perspectivas de los procesos que se generan dentro de la institución, por tanto al llegar la crisis sanitaria existió un choque de ideas en las que los alumnos deben entender, comprender y asimilar que la modalidad de enseñanza – aprendizaje se ha modificado y es necesario apropiarse de nuevos hábitos y rutinas desde casa para ser capaces de gestionar y automatizar su propio aprendizaje, asimismo identificar y conocer su estado de salud, emocional, físico y mental.

Es indispensable que ante la pandemia se busquen espacios y momentos en los que los alumnos interioricen sus sentimientos, emociones y conductas que presentan durante el confinamiento, para intervenir con estrategias pertinentes que permitan garantizar la permanencia y bienestar de los estudiantes.

2.3.4. Influencia de la COVID – 19 en la Adaptación del Niño Preescolar

En este proceso de adaptación los niños sienten miedo ante lo desconocido, porque presencian un fenómeno nuevo, extraño para ellos y muy diferente a su casa, a lo que hasta ahora ellos conocen y les da seguridad. La escuela, su clase y las profesoras no es un lugar de referencia estable para ellos, por lo tanto, no les da la seguridad (todavía) que les ofrece su hogar. El vínculo aún lo deben construir y para ello el niño necesita tiempo.

Dentro del proceso el niño experimenta cambios, ya que el entorno es muy distinto, cambian los hábitos de sueño, higiene, alimentación, debe aprender a organizar su tiempo, a relacionarse con sus pares y con adultos. Existen conductas regresivas como el rechazo, ansiedad, abandono, miedo, celos de sus hermanos menores, comportamiento agresivo, llanto, negación al hablar con extraños, aislamiento de otros niños y de las maestras.

Los hábitos son rutinas que se generan a partir de acciones diarias, las cuales permiten cumplir con objetivos y necesidades del ser humano, a partir del confinamiento dichas prácticas han cambiado a nivel mundial en cada uno de los hogares tanto negativa como positivamente teniendo repercusiones en diferentes aspectos de la vida, entre ellos emocionales, económicos, higiénicos y alimenticios.

De acuerdo con Velásquez (2020), estos son algunos de los principales hábitos que han cambiado y afectan al niño durante la pandemia:

- *Rutina:* Al no salir de casa la dinámica ha cambiado, ya no se destinan horas para desplazarse al trabajo o estudios, el horario laboral y metodología es completamente diferente, ya que predominan las video llamadas, o más importante es establecer una rutina que se adapte a las necesidades diarias de cada persona sin alterar horarios de sueño, laborales, higiene personal y alimentación.
- *Sueño:* Al cambiar los hábitos y horarios el sueño se ve afectado, lo recomendable es dormir ocho horas al día, la ansiedad y la incertidumbre, así como una rutina a la que no se estaba acostumbrado puede producir insomnio y esto a su vez modificaciones en el descanso.
- *Alimentación:* El hambre es la necesidad fisiológica de ingerir alimentos, por la demanda del cuerpo de tener energía. El hambre psicológico o emocional es únicamente el deseo de comer, aumentando ante el confinamiento el consumo de alimentos que proporcionan sentimiento de placer como pueden ser azúcares o grasas.
- *Cuidado personal:* El quedarse en casa para muchos representa comodidad, sin embargo, durante la cuarentena se ha traducido en dejar de practicar ciertos hábitos que antes al salir día a día a las personas realizaban. Como lo era ducharse diariamente y arreglarse. Está comprobado que durante el confinamiento las mujeres utilizan menos maquillaje y los hombres se rasuran con menor frecuencia. Además, número de veces que en que las personas cepillaban sus dientes ha sido reducido de 2.8 a 1.2 veces, representado un impacto negativo en la salud dental.

Para ayudar al niño a regular sus conductas ante el confinamiento la UNICEF propone algunas recomendaciones que pueden contribuir a mejorar el estado emocional de niñas, niños y adolescentes:

- Hablar con ellos y escucharlos, es muy importante no ocultarles información, pero sí hacerlo con un lenguaje sencillo, honesto y apropiado para su edad.
- Limitar el acceso a la televisión y a las redes sociales ya que una sobreexposición a información aumenta el estrés y el miedo.
- Niñas y niños, especialmente los menores de 12 años, tienden a percibir el mundo y a reaccionar tal como sus padres y madres lo hacen, por eso es muy importante que como adultos conservemos la calma.
- La actividad física es vital para la salud de toda la familia. Procura que no pasen más de 60 minutos sentados y/o frente a la televisión o cualquier otro tipo de pantalla.
- Jugar con niñas y niños es muy importante ya que el juego y las actividades lúdicas y hacer manualidades les ayuda a manejar sus emociones.
- Establecer una rutina para darles estructura y un sentido de vuelta a la normalidad, que no sólo sirve para niñas y niños sino para toda la familia. Es recomendable establecer horarios para desayunar, jugar, estudiar, comer, ver películas, leer, cenar, hacer ejercicio, etc.
- Practicar con ellos las medidas de higiene básicas, enseñarles la forma correcta de lavarse las manos y fomenta que lo hagan frecuentemente.
- Utilizar prácticas de crianza positivas, no recurrir a la violencia.
- Implementar una dieta balanceada para toda la familia que contenga verduras y frutas de temporada, ya que contienen las vitaminas necesarias para combatir las enfermedades respiratorias.

A partir de lo anterior, los niños de preescolar aun requieren apoyo y son dependientes para la realización de tareas, es por ello que tanto padres de familia como la docente titular deben buscar las estrategias necesarias que motiven a los alumnos a aprender desde casa y fortalecer sus habilidades de aprendizaje y evitar la deserción escolar a causa de la pandemia, aunado a ello se pone en manifiesto de que los estudiantes deben aprender a través de un equipo tecnológico, y esto impacte de manera positiva

para que mantengan entusiasmo y motivación ante las clases virtuales, y que la institución cuente con plataformas, aplicaciones y profesores capacitados en las nuevas tecnologías para lograr con éxito la impartición de clases de forma remota.

2.4. Aprendizaje Ubicuo

2.4.1. ¿Qué es el Aprendizaje Ubicuo?

El aprendizaje ubicuo es un término que generalmente no es utilizado con frecuencia, sin embargo, cabe mencionar que es un tipo de aprendizaje que actualmente cobra mayor relevancia para lograr enfrentar esos cambios, retos y transformaciones que surgen en los contextos sociales, culturales y sobre todo educativos.

El aprendizaje ubicuo consiste en un conocimiento que se adquiere y se lleva a cabo en cualquier lugar y momento, se necesita de las TIC para crear escenarios y ambientes virtuales. Del mismo modo, hace referencia a compartir información y habilidades dentro de una comunidad virtual de aprendizaje en línea y una diversidad de recursos en internet que permiten el acceso directo a información, videos, y contenidos, a partir de cualquier tema; y proporciona oportunidades de aprendizaje directamente en manos de los aprendices (Burbules, 2014).

Se puede definir el aprendizaje ubicuo en ambientes virtuales como aquel aprendizaje que se produce en cualquier lugar y momento, donde y cuando lo necesite el estudiante, soportado en un ambiente virtual de tecnologías ubicuas que les dan riqueza a las actividades interpersonales. Permite, además, aprender a través de la colaboración, crea formas flexibles de organización académica, donde los contenidos y recursos se trasladan al lugar que requiera el estudiante (Flores y García, 2017, p. 4).

Otros autores como Coto, Collazos y Mora (2016, p. 5 – 6), mencionan que al aprendizaje ubicuo permite la interacción, acceso y comunicación a través del uso y

manejo de diversas plataformas, momentos y lugares, tiene una característica fundamental la cual es tener un intercambio constante de ideas, conocimientos, aprendizajes, conceptos y esto a su vez permite que tanto docentes como estudiantes desarrollen y adquieran competencias digitales tanto individuales como colectivas.

Por tanto, haciendo una interpretación de lo anterior se llegó a la conclusión de que el aprendizaje ubicuo consiste en un aprendizaje que se lleva a cabo en cualquier lugar y momento, se necesita de la tecnología ubicua, es decir todo aquello que abarcan las TIC; como dispositivos pedagógicos, herramientas didácticas y estrategias pedagógicas para crear escenarios y ambientes virtuales, a partir de la interacción y comunicación para potenciar aprendizajes específicos.

Como se ya se mencionó anteriormente este aprendizaje se caracteriza por la creación de escenarios y ambientes virtuales, los cuales son entendidos como un ambiente de inmersión en los que los estudiantes deben utilizar lo aprendido y aplicarlo en espacios diferenciados utilizando las TIC y dispositivos pedagógicos, permite a su vez generar Comunidades Virtuales de Aprendizaje (CVA) y facilita el intercambio y la comunicación entre los estudiantes, aunado a ello, otros dos rasgos que las caracterizan y las distinguen de otros tipos de comunidades: la elección del aprendizaje como objetivo explícito de la comunidad y el uso de las tecnologías digitales para el ejercicio de la acción educativa intencional (Coll, Bustos y Engel, 2008, p.13).

De acuerdo con García (2015, p. 7) es el paradigma educativo que prevalece en la sociedad del conocimiento, haciendo referencia que el papel que juegan las TIC es pieza clave para lograr que se hable de aprendizaje ubicuo, en este sentido considera sustancial hablar de dispositivos pedagógicos, herramientas didácticas, estrategias pedagógicas las cuales van a permitir crear escenarios y ambientes virtuales que brinden y garanticen la adquisición de conocimientos en los estudiantes.

Finalmente, los ambientes y entornos virtuales son entendidos como lugares de aprendizaje por inmersión en los cuales la creatividad, la solución de problemas, la comunicación, la colaboración, la experimentación, y la investigación capturan la atención de los participantes (Burbules, 2014).

2.4.2. Características del Aprendizaje Ubicuo

El aprendizaje ubicuo se caracteriza principalmente por seis dimensiones relacionadas entre sí a través de las cuales el significado puede extenderse de forma fructífera, las cuales son propuestas por Burbules (2014).

En primer lugar, se caracteriza por tener un sentido espacial en la ubicuidad, es decir “en cualquier lugar”, se sabe que las sociedades desarrolladas, así como las tecnologías digitales regularmente se encuentran presentes en la vida cotidiana y los dispositivos con los que actualmente se cuenta requieren cada vez de conexiones inalámbricas lo cual permite tener acceso a internet y a redes de comunicaciones que se pueden establecer aún a la distancia. Es por ello que la información implica continuidad y accesibilidad para que todos accedan al aprendizaje, aumentando así los niveles de tolerancia y expectativa a la tecnología. Con esta dimensión se entiende que el aprendizaje ubicuo implica en tener acceso continuo a la información y que no restringe en cuanto a dónde y cómo aprender.

En segundo lugar, existe el aspecto de la portabilidad, los estudiantes pueden acceder a la información de manera inmediata, lo ideal es utilizar una herramienta que los estudiantes sepan usar y que se encuentre integrada a su vida social, generando la expectativa de que siempre habrá disponibilidad y acceso al conocimiento, así como la posibilidad de aportar e interactuar para que se genere un nuevo aprendizaje. Con ello los alumnos desarrollan la capacidad de acceder en cualquier momento a todo tipo de información.

En tercer lugar, la interconexión permite a los estudiantes generar una “inteligencia extensible”, es decir, el conocimiento, la memoria y la capacidad de procesar la información de cada persona mejoran al tener dispositivos de manera constante, apoyando a las funciones que tiene el cerebro y generar inteligencia en red, para ser distribuida de manera social y tecnológica.

En cuarto lugar, hay ubicuidad en un sentido práctico, actualmente se sabe que las exigencias del contexto demandan de manera razonable las prácticas sociales y culturales y se caracterizan por ser una red extensa de contextos, por tal motivo es necesario repensar y generar un cambio en el pensamiento sobre las tecnologías

digitales y que deben existir espacios y lugares que propicien dinámicas de intereses, compromiso, imaginación e interacción que promueven una participación activa del estudiante y en los entornos de aprendizaje.

En quinto lugar, tiene que ver con la temporalidad o bien “en cualquier momento”, hace referencia a tener disponibilidad las 24 horas del día los siete días de la semana, sin embargo, eso no es todo, permite que el estudiante tenga un ritmo de aprendizaje continuo generando oportunidades para el aprendizaje que le permitan “entrar” y “salir” sin necesidad de ajustarse a un horario determinado y poco a poco integrarlas con mayor facilidad a las rutinas del hogar, escolares o de trabajo.

Finalmente, en sexto lugar las redes y flujos, hace referencia a que un alumno como cualquier persona no se encuentra únicamente en el lugar en que esta físicamente, sino que constantemente está situado en un conjunto de relaciones e interconexiones que involucran a un futuro globalizado e implica reconocer el intercambio entre personas, lugares y procesos que influyen en la toma de decisiones individuales y personales.

Como sabemos actualmente vivimos inmersos en una época en la que constantemente abunda el conocimiento y la transformación, es por esta razón que se necesita que la educación en cualquiera de sus niveles, y, por ende, los docentes se adapten a estos recursos y logren emplearlos en sus enseñanzas, de modo que puedan guiar a los estudiantes tanto en una buena gestión del aprendizaje como en el uso apropiado de la tecnología y sea implementada considerando seis aspectos importantes que caracterizan al aprendizaje ubicuo (ver Figura 11). Entendiendo el uso de las TIC como la posibilidad de emplear cualquier tipo de dispositivo tecnológico, en cualquier lugar y en cualquier momento (García, 2015, p.6).

Figura 11.

Características del Aprendizaje Ubicuo.



Nota. Características del Aprendizaje Ubicuo. Adaptada de García (2015).

2.4.3. Aprendizaje Ubicuo como Estrategia Pedagógica

Una vez que se logró conceptualizar y entender qué es el aprendizaje ubicuo y las características del mismo, en la investigación surgió la necesidad de hacer énfasis en las estrategias pedagógicas que se necesitan para potenciar el aprendizaje ubicuo y lograr un pleno desenvolviendo e interacción de los alumnos.

Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Componen los escenarios curriculares donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación". (Bravo, 2008, p.52) como se citó en (Gamboa, García y Beltrán, 2013, p.3). Esto se logra con el uso de herramientas didácticas que permiten potenciar aprendizajes específicos a través de la interacción y la comunicación.

A partir de esta conceptualización se logran recuperar subcategorías que son importantes definir para entender el entramado de relaciones que guardan las estrategias pedagógicas, sin embargo, se hace énfasis en cuatro aspectos importantes, ya que se relacionan directamente con el objetivo de la investigación

La primera subcategoría es las herramientas didácticas, las cuales son el conjunto de actividades, materiales y recursos tecnológicos que el maestro utiliza para facilitar el aprendizaje en sus alumnos.

Dichas herramientas van a permitir que los estudiantes interactúen a la vez que están generando y transmitiendo conocimiento, existen infinidad de aplicaciones y programas que permiten diseñar y crear materiales y recursos digitales, sin embargo, es importante tener en cuenta la utilidad, impacto, habilidades y conocimientos que proporcionan a los estudiantes. Un ejemplo claro es la ruleta de la pedagogía, la cual organiza y hace una representación gráfica de la idoneidad de una aplicación a utilizar de acuerdo al objetivo que se busca alcanzar con la actividad y se divide en seis grupos cada uno con un criterio o habilidad que se busca desarrollar: Recordar, Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar y Crear.

La siguiente subcategoría es aprendizajes específicos, los cuales son conocimientos necesarios de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en este caso son aquellos que el docente debe favorecer mediante el ejercicio de la enseñanza, evidentemente en preescolar existen diferentes campos de formación y áreas de desarrollo con aprendizajes esperados que se deben enriquecer en gran medida, para cuando el estudiante se encuentre por concluir el nivel educativo cumpla con las características del perfil de egreso, sin embargo habrá momentos y periodos en los que los estudiantes requieran reforzar lo aprendido y es ahí cuando se impulsan y se promueven actividades necesarias y con un fin específico.

La tercera y cuarta subcategorías son la interacción y la comunicación, las cuales van de la mano, por un lado, la interacción, se define como la acción recíproca de comportamientos entre individuos al relacionarse, teniendo en cuenta el contexto en el que se encuentran.

Por otro lado, la comunicación, es aquella acción consciente de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir información u opiniones distintas.

De ahí que, la interacción permite establecer canales y redes de comunicación, en este caso entre docentes – alumnos, alumnos – alumnos y docentes – padres de familia, siendo un factor fundamental actualmente en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que la educación a distancia es la modalidad de trabajo que actualmente se lleva a cabo, es importante mantener la comunicación con los padres de familia, ya que resulta indispensable que los alumnos mantengan relaciones inter e intrapersonales, del mismo modo durante las actividades y las sesiones de trabajo en necesario que la docente proponga actividades en las que los alumnos interactúen entre compañeros a partir del diversidad de situaciones y estrategias, ya que a partir del confinamiento los alumnos se encuentran en condiciones de aislamiento y los procesos de interacción se encuentran limitados entre ellos.

2.4.4. Adaptación del Niño al Aprendizaje Ubicuo

Las TIC se han convertido en un eje central y fundamental para la acción educativa, teniendo una triple función actualmente: como instrumento facilitador de los procesos de aprendizaje, como herramienta para el procesamiento de la información y como contenido implícito de aprendizaje.

A partir de ello, la circunstancia que actualmente está enfrentando la sociedad, la crisis por pandemia COVID – 19, es necesario que los alumnos se encuentren en ambientes favorables en los que se transmita seguridad para que el niño responda de manera activa y sienta motivación ante las actividades escolares, es por ello que la docente titular y los padres de familia deben mantenerse en constante comunicación para dar cuenta sobre comportamientos, conductas y aprendizajes del niño preescolar.

Aunado a ello, otro reto que debe enfrentar el alumno es la condición de tener que aprender en casa en diferentes momentos y lugares, a partir de diversos medios tecnológicos, como un teléfono celular, computadora, tablet o incluso la televisión lo

cual genera inestabilidad, desequilibrio emocional y rechazo o desinterés al aprendizaje.

Por un lado, este proceso produce cambios y transformaciones en vida cotidiana, ya que evidentemente la transición de una educación presencial a una educación virtual implica una serie de acciones para lograr interactuar con diferentes plataformas y dispositivos tecnológicos, algunas de ellas pueden ser la flexibilidad, responsabilidad, practicar la autonomía, razonamiento, conocimiento y exploración de la tecnología.

En este sentido, los alumnos de nivel preescolar, forman parte de la generación Alpha, los nativos digitales y a partir de ello se encuentran inmersos en una diversidad de dispositivos electrónicos y requieren de dicha tecnología durante toda su formación académica, ya que forma parte de sus experiencias, contextos y de su estilo de vida, a partir de ello es necesario brindar espacios y actividades a los alumnos que les permitan estar inmersos en un entorno de aprendizaje virtual en los que requieran uso y dominio de un teléfono celular, tablet o computadora y tengan la oportunidad de acceso a la conectividad y exploración de equipos informáticos necesarios para generar conocimiento desde casa en diferentes momentos y tiempos.

Capítulo III. Marco Metodológico

3.1. Enfoque

En la investigación, de acuerdo con Mata (2019), el enfoque hace referencia a:

La naturaleza del estudio, la cual se clasifica como cuantitativa, cualitativa o mixta; y abarca el proceso investigativo en todas sus etapas: desde la definición del tema y el planteamiento del problema de investigación, hasta el desarrollo de la perspectiva teórica, la definición de la estrategia metodológica, y la recolección, análisis e interpretación de los datos.

3.1.1. Investigación Cualitativa

El diseño metodológico que se utilizó para la investigación fue el enfoque cualitativo, de acuerdo con Monje (2011) este enfoque busca informar con objetividad, claridad y precisión acerca de las propias observaciones de una situación del mundo social, aproximándose a un sujeto real el cual ofrece información sobre sus propias experiencias, opiniones y valores.

Se utilizó dicho enfoque, ya que la investigación cualitativa permite desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante y después de la recolección y análisis de los datos, y principalmente se lleva a cabo en contextos estructurales y situacionales, del mismo modo permite dar claridad a las preguntas de investigación y revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. Este enfoque fue el idóneo para realizar la investigación ya que permitió identificar a profundidad la problemática, los factores que inciden y la estructura de la situación identificada, a partir de ello permite orientar y accionar sobre la solución del problema identificado y/o fenómenos ocurridos y sustentar de manera teórica los hechos presentados.

De acuerdo con Hernández (2014), las características de dicho enfoque inician desde la generación de una idea hasta la construcción de resultados, lo cual permite realizar

un análisis detallado de cada una de las fases o etapas, las cuales son: preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa y estas se encuentran inmersas en la propia investigación, permitiendo encontrar significado a las acciones que se llevan a cabo y con ello construir conocimiento a partir de las intervenciones realizadas, las cuales se especifican en el siguiente subtítulo.

Por lo anterior, se retomó el enfoque cualitativo, ya que permite obtener resultados a profundidad y de manera inductiva a partir de la exploración de la experiencia realizada a partir de la realidad social, con el fin de lograr interpretar, comprender, describir y analizar los fenómenos sociales con base a la situación presentada, tomando en cuenta las estrategias que favorecen la adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo, con ello se logró recuperar el conocimiento teórico y práctico para posteriormente dar a conocer y explicar los resultados de dicha experiencia.

3.1.2. Etapas de la Investigación Cualitativa

Para lograr la recolección y análisis de los datos, se adentrará al contexto de la investigación a través de las fases que propone Rodríguez, Gil y García (1999, p.29 – 30). (Ver Figura 12)

Figura 12.

Fases en el Proceso de la Investigación Cualitativa.



Nota. Adaptada de Metodología de Investigación Cualitativa. Rodríguez, Gil y García (1999).

- Fase preparatoria, es la fase inicial la cual abarca dos etapas, la reflexiva y el diseño. En la primera etapa el investigador toma como base su propia formación investigadora, sus conocimientos y experiencias sobre los fenómenos educativos, a partir de ello logró construir el marco teórico- conceptual y exponer las razones de la importancia de la investigación.

En dicha etapa, la experiencia en los diferentes contextos permitieron dar cuenta de los procesos de adaptación escolar que presentan los alumnos, y actualmente con la presencia de la pandemia el niño se enfrenta a situaciones que de alguna manera obstaculizan sus procesos de aprendizaje es por ello que el alumno debe enfrentar la situación y asimilar que debe aprender a regular y automatizar su aprendizaje en cualquier momento, lugar y a pesar de cualquier situación, es por ello que surgió la necesidad de identificar cuáles son las estrategias que permiten que el niño se adapte al aprendizaje ubicuo.

- El trabajo de campo, hasta el momento el investigador ha permanecido fuera del campo, o ha tenido algún acercamiento esporádico para recabar determinada información que necesita, o bien iniciar una primera toma de contacto que le garantice acceso al campo de manera cómoda y fácil.

De acuerdo con Hammersley y Atkinson (1994), es indispensable mantener contacto y comunicación constante con los actores que se encuentran inmersos en el contexto real en que se identificó la situación problema, es por ello que se establecieron vínculos y redes de comunicación con el portero y los informantes clave del proceso de investigación, es decir la directora y docentes titulares del Jardín de Niños, fungiendo así como un facilitador principal siendo el actor educativo que organiza, gestiona y es responsable de la entrada del investigador, a partir de ello se logró tener acceso al campo, facilitando los procesos de intervención e investigación que se realizaron, una vez inmersos en el campo de trabajo a través de la aplicación de una escala likert aplicada a las docentes del preescolar, en la que se buscó el reconocimiento de cómo es que las docentes favorecen la adaptación escolar de los alumnos, a partir del trato y trabajo en el aula, con ello se logró recuperar que las docentes muestran interés y flexibilidad para lograr la incorporación de los alumnos, del mismo modo dan a conocer que trabajan en equipo y muestran disposición en todo momento para escuchar a los alumnos, lo anterior permitió tener un acercamiento y conocimiento para lograr comprender la realidad social de los grupos. Posteriormente, se le aplicó un cuestionario a la docente titular para conocer la situación actual de los alumnos de 2do “B” y tener un acercamiento al contexto, características y condiciones que presentan los alumnos con los que se trabajó.

- Fase Analítica, es considerada como el proceso realizado con cierto grado de sistematización que, a veces, permanece implícita en las actuaciones emprendidas por el investigador.

A partir del formulario aplicado a la docente titular, se realizó el análisis correspondiente de los datos proporcionados, lo cual permitió sistematizar y organizar la información obtenida, con ello se logró identificar que la docente favorece la comunicación con los alumnos, sin embargo es necesario la implementación de estrategias que permitan favorecer la interacción entre compañeros, así como atender situaciones emociones, y atender estos aspectos importantes y garantizar que los alumnos se adapten al aprendizaje a distancia, y se pretende dar respuesta a dichas situaciones que dificultan la adaptación de los estudiantes, a través de acciones que se diseñen e implementen durante el proceso y los ciclos de intervención.

- Fase informativa, el proceso culmina con la presentación y difusión de los resultados, de esta forma el investigador no sólo llega a alcanzar una mayor comprensión del fenómeno objeto de estudio, sino que comparte esa comprensión con los demás.

En la última etapa se dieron a conocer los resultados que se alcanzaron durante el proceso de investigación, a partir de la realización de la tesis de investigación, comprendiendo el impacto social que se tuvo, logrando difundir la conclusión de dicho proceso, además ofreciendo una síntesis sobre lo que resultó y las principales conclusiones del tema de manera crítica, argumentada y comprobada.

3.2. Método

Un método es un modo o procedimiento ordenado y sistemático que permite llegar a un resultado o fin determinado, permiten dar sentido y comprender la realidad social y educativa (Bartolomé, 1992), relatan hechos y demuestran la efectividad para estudiar

un fenómeno, comportamiento, funcionamiento, movimiento social y relaciones de interacción, permite descubrir las experiencias de vida y darles significado a partir de la realidad (Monje, 2011).

3.2.1. Investigación Acción

Esta investigación se apoyará en el método Investigación Acción (I-A), diferentes autores han hablado respecto al método I-A, en este sentido se entiende como una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora. La intervención se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada. (Lomax,1990) como se citó en (Latorre, 2003)

La I-A se revela como uno de los modelos de investigación más adecuados para fomentar la calidad de la enseñanza e impulsar la figura del profesional investigador, reflexivo y en continua formación permanente (Rincón, 1997) como se citó en (Bausela, s.f., p.8).

Se utilizó dicho método, ya que es la metodología centrada en la educación, tiene como finalidad recuperar las experiencias a partir de los procesos de intervención y con ello lograr realizar un análisis y reflexión respecto a la intervención, permitiendo dar a conocer los resultados de la propia investigación teniendo un enfoque interpretativo, de acuerdo con Elliot (1993) como se citó en Bisquerra (2004) menciona que “la investigación acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director”.

Se seleccionó este método, ya que implica asumir un sentido de responsabilidad y compromiso a partir de lo que se pretende alcanzar, es decir se busca resolver o disminuir una problemática identificada, es por ello que el investigador debe saber utilizar el manejo de la información y tomar decisiones pertinentes que impacten en las relaciones que se llevan a cabo dentro del aula de clases, del mismo modo se buscó participar de forma crítica, reflexiva y propositiva en cada una de las actividades realizadas, y se estableció comunicación permanente y directa con todos los alumnos

y alumnos lo cual permitió reconocer dificultades de manera inmediata durante las sesiones de trabajo.

Para Bartolomé (1986) como se citó en Latorre (2003) es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica. Se lleva a cabo en equipo, con o sin ayuda de un facilitador externo al grupo.

En este sentido, la investigación - acción se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza por ser un proceso que como señalan Kemmis y MacTaggart (1988) como se citó en Bisquerra (2004); 1) Se construye desde y para la práctica, 2) pretende mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla, 3) demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, 4) exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación, 5) implica la realización de análisis crítico de las situaciones y 6) se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

La modalidad de investigación acción será práctica, ya que confiere un protagonismo activo y autónomo al profesorado, siendo éste quien selecciona los problemas de investigación y quien lleva el control del propio proyecto, del mismo modo es un proceso que está dirigido a la realización de aquellos valores intrínsecos a la práctica educativa, por lo tanto, requiere de la indagación y reflexión de la práctica, es decir, de los acontecimientos prácticos.

3.2.2 Etapas de la Investigación Acción: Modelo de Kemmis y Elliot.

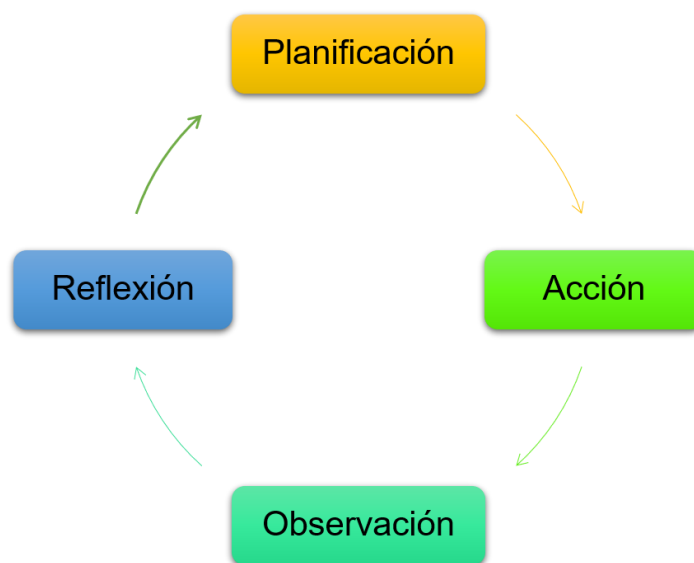
Kemmis (1988) como se citó en Bisquerra (2004), organiza el proceso de la Investigación Acción en dos ejes: uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; y otro organizativo, constituido por la planificación y la observación. Ambas dimensiones están en continua interacción de manera que se establece una dinámica

que contribuye a resolver los problemas y a comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela.

Dicho proceso está integrado por cuatro fases o momentos interrelacionadas. (Ver Figura 13)

Figura 13.

Ciclo de la Investigación Acción



Nota. Ciclo de la investigación Acción. Adaptada de Modelo de Kemmis (1988).

Cada uno de los momentos implica una mirada retrospectiva y una intención prospectiva que forman conjuntamente una espiral autorreflexiva de conocimiento y acción.

El modelo de Kemmis (1988) se representa en una espiral de ciclos, cada ciclo lo componen cuatro momentos:

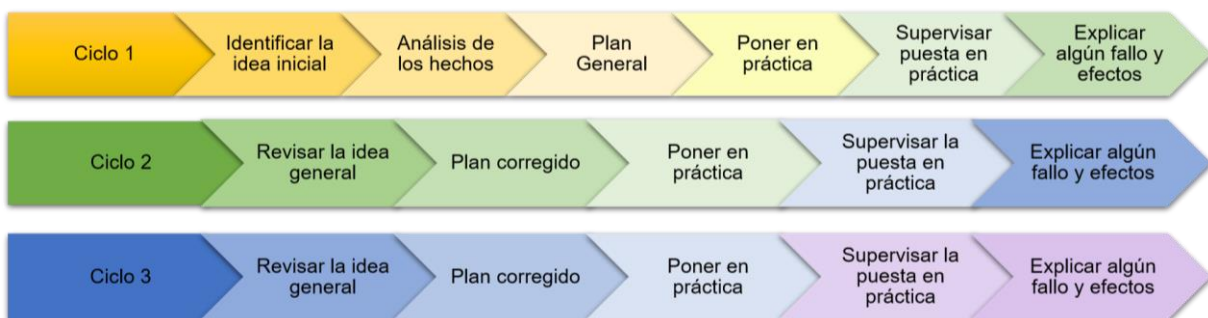
- El desarrollo de un plan de acción críticamente informado para mejorar aquello que ya está ocurriendo.
- Un acuerdo para poner el plan en práctica.
- La observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar.
- Reflexión en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción críticamente informada posterior, a través de ciclos sucesivos.

Por su parte el modelo de Elliot (1993) como se citó en Bisquerra (2004), toma como punto de partida el modelo cíclico de Lewin, que comprendía tres momentos: elaborar un plan, ponerlo en marcha y evaluarlo; rectificar el plan, ponerlo en marcha y evaluarlo, y así sucesivamente. En este modelo aparecen las siguientes fases:

- Identificación de una idea general, es decir una descripción e interpretación del problema a investigar.
- Exploración o planteamiento de las hipótesis como acciones a realizar para cambiar la práctica.
- Construcción del plan de acción, es el primer paso de la acción que abarca: revisión del problema inicial y las acciones concretas requeridas; la visión de los medios para empezar la acción siguiente, y la planificación de los instrumentos para tener acceso a la información. (Ver Figura 14)

Figura 14.

Ciclo de la Investigación Acción Elliot (1993)

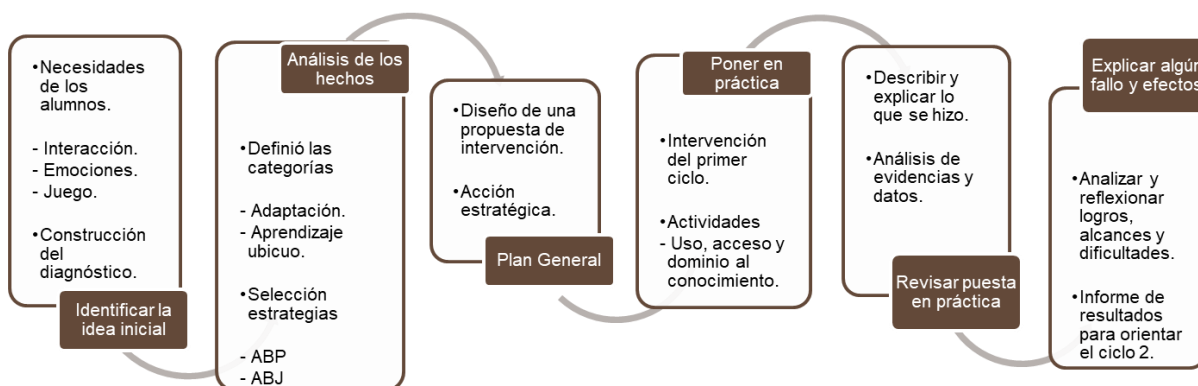


Nota. Fases del Ciclo de la Investigación – Acción. Adaptada de Bisquerra, 2004.

Como se puede apreciar en la figura anterior el ciclo de la investigación de acuerdo con Elliot (1993) consta de diferentes momentos y etapas, en las cuales se realizan diversidad de acciones y actividades que permiten identificar, comprender y construir dicho proceso cíclico, es por ello que resulta necesario dar a conocer a profundidad lo que se realizó en cada una de las etapas anteriores, con el fin de dar conocimiento del desarrollo del ciclo uno. (Ver Figura 15)

Figura 15.

Fases de la investigación – Acción Elliot (1993) Puestas en Práctica en el Ciclo 1.



Nota. Fases y explicación de lo que se realizó en cada una de ellas. Elaboración propia.

Fase 1. Identificación necesidades que se deben favorecer en los alumnos.

A partir de la inmersión en el contexto de práctica se logró identificar la necesidad de investigar los procesos de adaptación que intervienen en el desarrollo y aprendizaje de los alumnos de nivel preescolar, sin embargo, ante la presencia de una situación extraordinaria que se presenta en la actualidad, es decir la crisis sanitaria por COVID – 19, surgen nuevas condiciones de trabajo las cuales intervienen de manera significativa en los estudiantes, es por esto, que se realizó la aplicación de cuestionarios dirigidos a los diferentes actores educativos del grupo 2do “B” (docente titular, padres de familia y alumnos) los cuales tuvieron la finalidad de recuperar información que permitiera dar cuenta del nivel de adaptación que estaban presentando los alumnos a partir de la educación a distancia y el aprendizaje que adquieren a partir de la tecnología, ya que con el confinamiento los alumnos se ven obligados a aprender desde casa, a partir de dispositivos tecnológicos y mediante diversidad de plataformas que faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Con la información recuperada se realizó la construcción de un diagnóstico en el cual se sistematizaron y organizaron los datos permitiendo identificar que los alumnos presentaban diversas conductas como estrés, frustración, llanto, tristeza, miedo, entre otras, al realizar las actividades escolares en casa, las cuales reflejan que presentaban dificultad para adaptarse a las nuevas condiciones de trabajo, ya que las

perspectivas que tienen los niños y niñas son relacionadas al ingreso de una nueva etapa, es decir, la escolarización inicial y ante una situación adversa los estudiantes deben permanecer en casa generando en ellos incertidumbre y desconocimiento sobre las nuevas formas de aprender.

Por lo tanto, se consideró importante favorecer los procesos de adaptación de los alumnos a partir del confinamiento, recuperando como idea inicial la necesidad de “implementar estrategias que favorezcan la adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la pandemia por COVID – 19”, siendo la problemática identificada en el grupo.

Fase 2. Definición de categorías y selección de estrategias.

Una vez identificada la idea inicial se realizó una indagación minuciosa sobre las categorías que se encuentran inmersas en la propia temática, considerando las siguientes “*Adaptación Escolar*” y “*Aprendizaje Ubicuo*”, se revisaron diversos referentes teóricos para con ello, construir cuadros de categorías y subcategorías los cuales permitieron analizar e identificar indicadores que intervienen en cada una de las variables, lo anterior permitió dar claridad sobre lo que se pretende abordar y favorecer con la investigación.

Del mismo modo, se hizo una selección de las estrategias pertinentes que permitieron atender y favorecer la adaptación de los alumnos al aprendizaje ubicuo a partir de diferentes actividades y recursos considerando el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como los principales medios y procedimientos idóneos para propiciar la adaptación de los estudiantes.

Dichas estrategias fueron los medios que permitieron facilitar a los alumnos los aprendizajes a partir del uso de la tecnológica, ya que fueron actividades basadas en juegos y retos atractivos e interesantes para los estudiantes, generando experiencias a partir de la interacción con la finalidad de favorecer la ubicuidad por medio del uso de dispositivos tecnológicos.

Actualmente, ante la pandemia el Aprendizaje Basado en Problemas permite a los estudiantes generar competencias que les permitan resolver la situación que están presentando, debe permitir a los estudiantes presenciar un conflicto cognitivo, que sea

significativo, que el alumno logre encontrar diferentes caminos para la solución, propiciar la investigación y que este vinculado a la realidad.

Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Juegos de acuerdo con Treher (2011) como se citó en Victoria, Utrilla y Santamaria (2017) es un método que permite introducir juegos como una herramienta o un medio para favorecer el aprendizaje, facilita a los estudiantes adquirir conocimiento, ofrece a los alumnos experiencias significativas e innovadoras, el aprendizaje basado en juegos se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, generar y modificar conocimientos y aprendizajes basados en nuevas experiencias.

Del mismo modo existen ocho ventajas favorables para el estudiante a partir del Aprendizaje Basado en Juegos.

- Motiva al alumno. Una de las principales ventajas es su capacidad para captar la atención de los alumnos, proporciona un entorno divertido para ellos y resulta motivador, despierta el interés y lo mantiene durante todo el desarrollo.
- Ayuda a razonar y ser autónomo. El juego plantea al alumno situaciones en las que debe reflexionar y tomar las decisiones adecuadas, enfrentar y aprender de sus errores. Con este método de aprendizaje el alumno estará asimilando conceptos del tema en el que se centre el juego, y desarrollará capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas.
- Permite el aprendizaje activo. Este aprendizaje da la posibilidad de ejercitar los conocimientos de manera práctica. Al aprender haciendo el alumno experimenta, practica la prueba-error, establece relaciones entre conocimientos previos y nuevos y toma decisiones para mejorar.
- Da al alumno el control de su aprendizaje. Mediante el juego el niño logra un *feedback* instantáneo respecto a sus conocimientos sobre el tema, esto le permite ser consciente de lo aprendido y le ayuda a descubrir en qué debe mejorar y centrarse en ello.

- Proporciona información útil al profesor. Además del resultado y la superación o no del juego, también las elecciones que hace el alumno, los problemas concretos que le surgen, los puntos en los que se falla o en los que destaca aporta datos al docente para detectar fortalezas y debilidades respecto al tema y comprobar el nivel de comprensión de los conocimientos.
- Potencia la creatividad y la imaginación. El juego implica también libertad de improvisación y capacidad de imaginar soluciones a cada reto, lo que contribuye a abrir la mente del alumno y su percepción del mundo.
- Fomenta las habilidades sociales. El aprendizaje basado en juegos resulta una buena estrategia para realizarse de forma colaborativa. Con esta práctica el niño interactúa y trabaja la educación emocional, la comunicación, el diálogo y la capacidad de liderazgo, la colaboración por un objetivo común y el autocontrol.
- Contribuye a la alfabetización digital. Los juegos *online*, videojuegos o aplicaciones lúdicas suman beneficios hacia el uso e interacción con las TIC en el aula. Los alumnos mejorarán su manejo de las nuevas tecnologías y practicarán el uso de herramientas informáticas y dispositivos digitales en un entorno seguro para el aprendizaje.

Por otro lado, se consideraron las condiciones de cada una de las familias, para organizar el trabajo con la docente titular y la posibilidad de iniciar con una propuesta de intervención encaminada al logro de aprendizajes de los alumnos.

Fase 3. Diseño de una propuesta a través de acciones estratégicas.

A partir del análisis de los hechos que se encuentran inmersos en la investigación, se inició con el diseño de un plan de intervención, de primer momento, se consideró importante identificar los materiales, plataformas, herramientas y recursos idóneos para facilitar el aprendizaje a los alumnos, tales como:

- *Nearpod*: es una plataforma que permitió crear contenidos de manera atractiva y guiada para los alumnos, a partir del uso de diapositivas interactivas en las que los alumnos tuvieron la oportunidad de dar respuesta a las actividades de

diferentes maneras, es decir mediante audios, selección de opción múltiple, relación de columnas, del mismo modo se lograron incorporar videos y audios para explicar contenido y los retos que los alumnos resolvieron durante los momentos de intervención.

- *Árbol ABC*: es una página en línea que permitió que los alumnos tuvieran acceso a juegos, cuentos, canciones, adivinanzas, trabalenguas y dibujo interactivos y dinámicos, con el fin de potenciar su aprendizaje a través de actividades interesantes y retadoras para los estudiantes contribuyendo al acercamiento de diferentes áreas del conocimiento como lenguaje, matemáticas, inglés, música y arte.
- *Kahoot*: es una herramienta que permitió a los alumnos aprender, repasar y valorar sus conocimientos mediante test de manera divertida, adquiriendo puntajes de acuerdo al total de preguntas acertadas que tengan, así mismo funcionó para reforzar aquellos aprendizajes en lo que los estudiantes tuvieron áreas de oportunidad.
- *My Story Book*: es una herramienta en línea que permitió que los alumnos crearan pequeñas historias y cuentos breves, a través del uso de páginas en blanco y diversos recursos como imágenes, texto, pinceles para dibujar, colores e ilustraciones propias si así lo requerían con ello el producto final que obtuvieron fue un libro con una historia creado por ellos mismos.
- *Educaplay*: es una plataforma que permitió como docente crear diferentes tipos de actividades como relación de columnas, sopas de letras, test y presentaciones, con la finalidad de valorar los aprendizajes adquiridos de los alumnos mediante juegos interactivos en línea.
- *YouTube*: es un sitio web que permitió compartir los videos de las clases y actividades que los alumnos debían realizar, fue un recurso que estuvo accesible en todo momento para los alumnos.

Se consideraron dichos recursos y materiales sin perder de vista las posibilidades y condiciones de cada una de las familias, ya que a partir de los resultados de formulario aplicado, presentan poco conocimiento y dominio de herramientas digitales y mediante la creación de la página web “Juego y Aprendo con Tecnología” (ver anexo 1), se

realizó un tutorial y se explicó en clases virtuales el funcionamiento de dicha plataforma, en la cual ellos podían acceder en cualquier momento y lugar a las actividades y enlaces para realizar y recuperar las actividades las cuales deben ir encaminadas al logro de aprendizajes esperados y a que los alumnos se adapten a aprender a partir del uso de la tecnología, del mismo modo, se tomó a consideración los tiempos y rutinas de intervención de la docente titular para lograr organizar el trabajo a desarrollar con los alumnos, ya que con el uso del Edublog los alumnos los contenidos se encuentran de manera permanente los padres de familia podían acceder en cualquier lugar, momento y sin un horario específico, ya que muchos padres y madres de familia trabajan y requieren de diferentes horarios para lograr realizar las tareas con sus hijos (as).

El propósito del plan de intervención fue “Crear un blog o una Wix en la web en la que se compartieron contenidos, actividades y materiales que permitan a los alumnos interactuar, explorar y adquirir conocimientos y aprendizajes a partir del uso de la tecnología”. En dicho sitio web se buscó que los alumnos pudieran acceder a las actividades y realizar sus tareas escolares con el uso de diversas herramientas y plataformas que permitieron construir conocimientos, con ello favoreciendo en los estudiantes hábitos de estudio y regulación de su propio proceso de aprendizaje para que poco a poco se adapten a aprender desde cualquier dispositivo y potenciar su nivel de autonomía.

Las actividades diseñadas fueron encaminadas a los campos de formación académica de Lenguaje y Comunicación en el que presentan dificultad para crear y narrar una historia y dialogar entre compañeros y Pensamiento Matemático, se identificó que presentan dificultad para reconocer y reproducir formas a partir de diferentes formas geométricas y un área de desarrollo personal y social de Educación Socioemocional, se logró reconocer que los alumnos presentan dificultad para tomar decisiones propias, del mismo modo requieren adquirir confianza y seguridad en sí mismos para lograr resolver situaciones problema con éxito, al reconocer lo anterior se consideró importante retomarlos, ya que tanto el diagnóstico grupal como en el institucional se identificó que los alumnos presentaban áreas de oportunidad, en dichos campos de formación y área de desarrollo, por tanto resulta necesario brindar experiencias de

aprendizaje que permita que los alumnos adquieran aprendizajes que se espera en cada año de preescolar.

Fase 4. Implementación de la propuesta.

A partir del diseño y selección de las actividades, se llevó a cabo la primera intervención, en la que se buscó que los alumnos tuvieran acercamiento e interactividad a partir del uso de diversas plataformas y herramientas que les permitan generar un aprendizaje. La propuesta tuvo una duración de dos semanas, en las cuales se implementaron tres actividades por semana, del total de estas, cuatro actividades se implementaron de manera asincrónica y dos se llevaron a cabo de forma sincrónica.

Pensamiento Matemático: Se diseñaron juegos interactivos, en los que los alumnos pudieron acceder para adquirir conocimientos y construir aprendizajes en cuanto a las figuras y formas geométricas y Objetos Virtuales de Aprendizaje en los que los alumnos pudieron visualizar diferentes formas geométricas y con ayuda del tangram reprodujeron formas.

Lenguaje y comunicación: se diseñó una presentación interactiva en las que se planteaban situaciones problema a los alumnos en cuanto al dialogo y comunicación entre compañeros para dar solución a un conflicto y reconocimiento de emociones, los alumnos pudieron compartir con sus compañeros diferentes emociones que les generaban algunas situaciones planteadas y tuvieron que buscar alternativas para resolver la problemática, por otra parte se compartió un enlace en el que los alumnos lograron realizar y crear un cuento a partir de diversidad de materiales y recursos proporcionados por la plataforma, ya que requieren de estímulos externos y apoyos visuales para lograr construir e integrar una narración.

Educación Socioemocional: para atender dicha área de desarrollo mediante un juego interactivo se evaluó lo aprendido en clase, del mismo modo se implementaron actividades de retos y desafíos en las que los alumnos pusieron en juego su perseverancia, tolerancia y toma de decisiones, se plantearon actividades retadoras como acertijos que permitieron que los alumnos pusieran en juego su capacidad y

habilidad para resolver situaciones problema y generar confianza y seguridad en sí mismos.

Fase 5. Análisis de la puesta en práctica.

Para valorar las actividades anteriores resultó necesario diseñar instrumentos que permitieron dar cuenta del nivel de conocimientos y aprendizajes adquiridos por los alumnos, para ello se solicitó el envío de evidencias en cada una de las tareas escolares, a partir de ello mediante escalas estimativas con criterios establecidos previamente, se logró dar cuenta de los logros de cada uno de los alumnos. Se diseñaron seis escalas, una para cada aprendizaje y actividad, en las cuales se obtuvieron resultados favorables y evidencias que permitieron dar cuenta del conocimiento adquirido por los alumnos. Del mismo modo se logró utilizar el diario de campo para recuperar datos relevantes que permitieron aportar a los procesos de investigación. Por otro lado, se diseñó una escala de valoración para evaluar la pertinencia de cada una de las herramientas, plataformas y recursos virtuales que se utilizaron, los criterios utilizados fueron a partir de las características del aprendizaje ubicuo, es decir, permanencia, accesibilidad, inmediatez, interactividad e interacción, actividades en contexto y adaptabilidad. (Ver anexo 2)

Fase 6. Identificar algún fallo.

A partir de la escala de valoración anterior se obtuvieron resultados sobresalientes que permitieron identificar el área de oportunidad resultante de la aplicación del primer ciclo de intervención, por tal motivo surgió la necesidad de seguir favoreciendo y potenciando los procesos de interacción durante las actividades, ya que esto permite a los alumnos comunicarse, relacionarse y aprender con compañeros y docentes.

3.3. Unidades de Análisis

3.3.1. Población

La población en el proceso de investigación es considerada como el conjunto de personas o sujetos ubicados en un área geográfica determinada, la cual está definida claramente cubriendo las características del tiempo y lugar siendo ampliamente compatible con los objetivos y el problema a investigar (Monje, 2011).

La población objeto de estudio fue el preescolar “Gabriela Mistral, ubicado en la colonia “Valle de los Reyes”, municipio “La Paz”, el cual cuenta con un total de ocho grupos, cuatro grupos de tercer grado, tres grupos de segundo grado y 1 grupo de primero, la matrícula general es de 224 alumnos. Cuentan con ocho docentes, un directivo y una promotora de educación física. Las docentes que laboran en el preescolar cuentan con una preparación profesional de Licenciatura en Educación Preescolar, las cuales tienen entre dos a 21 años de servicio en este nivel. El preescolar ofrece un servicio público y es de fácil ingreso para los alumnos.

3.3.2. Muestra

La muestra se define como un conjunto de objetos y sujetos procedentes de una población; es decir un subgrupo de la misma, de aquí se selecciona diferentes muestras las cuales serán objetos de estudio (Monje, 2011).

La unidad de análisis fue el grupo de 2º “B”. El grupo está a cargo de la profesora Nancy Guadalupe Morin Cosio, ella tiene la Licenciatura en Educación Preescolar, actualmente tiene 41 años de edad y 21 años ejerciendo su profesión.

El grupo está integrado con un total de 16 alumnos, 10 niños y seis niñas, sus edades oscilan entre los tres años y cuatro años, de acuerdo a las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget los alumnos se encuentran en la etapa preoperacional, la cual cubre desde los dos hasta los siete años de edad, en esta etapa comienza un hecho importante en la vida del niño “la escolarización”, regularmente los niños aprenden a

través del juego de imitación, sin embargo, aún tienen pensamiento egocéntrico y tienen dificultades para entender los puntos de vista de los otros.

El tipo de muestra que se utilizó fue por conveniencia, estas están formadas por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso (Battaglia, 2008 citado en Hernández, Fernández y Baptista, 2014), de manera que el investigador necesita que los posibles participantes se presenten por sí mismos. Este resulta fácil y eficiente, la clave es extraer la mayor cantidad posible de información.

Se consideró este tipo de muestra debido a que se tiene mayor acceso al campo de trabajo, por motivo de las jornadas de práctica profesional en las que se estuvo interactuando con los alumnos a través de diferentes actividades que permitieron el acopio de información de acuerdo al tema de investigación.

3.3.3. Instrumentos

Los instrumentos de investigación son herramientas utilizadas por el investigador para recolectar la información de la muestra seleccionada y poder resolver el problema identificado. Los instrumentos están compuestos por escalas de medición. Según Fidias (1999) los instrumentos son cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital) que se utiliza para obtener, registrar o almacenar la información.

Los instrumentos que se utilizaron para recuperar la información son:

1) Diario de campo

De acuerdo con Porlán (1987) el diario es *"una herramienta para la reflexión significativa y vivencial de los enseñantes"*, un instrumento básico para la investigación en el aula, pues puede adaptarse, por su carácter personal, a todo tipo de circunstancias. Es un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica, el cual es "un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de la investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole" (Latorre, 1996 en Gonzalo, 2003, p. 30).

El diario ejercita tres procesos formativos: la apropiación del conocimiento, la metacognición, la habilidad para escribir y el sentido crítico (Azalte, Puerta y Morales, 2008).

- En la apropiación del conocimiento, vemos reflejado lo que el alumno ha aprendido y lo que requiere aprender.
- La metacognición, en el diario de campo, se ve reflejada a través de las acciones que el alumno realizó o no en cada escenario que se le presentó.
- La habilidad para escribir y redactar queda registrada en el diario de campo a través del contenido y forma de las anotaciones que el alumno realiza.
- El sentido crítico se evidencia en el diario de campo al utilizar estrategias que “favorezcan el análisis profundo de las situaciones y la toma de posturas”.

En el diario de campo se registrarán de manera reflexiva y analítica, la diversidad de situaciones, que intervengan en el proceso de la investigación, retomando los siguientes planteamientos:

- *Acerca de lo que pasó durante la clase:*
 1. ¿Ocurrió algo que provocó risa o que fue inusual?
 2. ¿Tuviste problemas con la lección?
 3. ¿Hiciste algo diferente a lo que usualmente haces en una clase?
 4. ¿Diste la lección de manera diferente a como la tenías en el plan de clase? Si lo hiciste, ¿por qué razón? ¿El cambio dio buenos o malos resultados?
 5. ¿Cuál fue el mayor logro de la lección?
 6. ¿Qué partes de la lección fueron más exitosas?
 7. ¿Qué partes de la lección fueron las menos exitosas?
 8. ¿Enseñarías la lección de manera diferente si la volvieras a dar?
 9. ¿Descubriste algo nuevo en relación a tu práctica docente? ¿Qué fue lo que descubriste?
 10. ¿Qué cambios crees que deberías hacer en tu práctica docente?
- *Acerca de los estudiantes:*
 1. ¿Diste la clase para todos y cada uno de los alumnos?

2. ¿Tus alumnos contribuyeron activamente a la clase? ¿De qué forma?
3. ¿Cómo respondiste a las diferentes necesidades de los alumnos?
4. ¿Representó la lección un desafío para tus alumnos? ¿Por qué? ¿En qué aspectos lo notaste?
5. ¿Qué crees que realmente aprendieron los alumnos a partir de la lección?
6. ¿Qué les gustó más a tus alumnos de la lección? ¿Cómo te diste cuenta de ello?
7. ¿Qué fue lo que los alumnos no respondieron bien?

El diario de campo permitió realizar una autoevaluación de la propia práctica y valorar las actividades que se realizaron con los alumnos, por otro lado, permite narrar de manera detallada lo que ocurrió durante la jornada de trabajo, para posteriormente fijar la mirada en los procesos que involucraron, aportaron, favorecieron u obstaculizaron los aprendizajes en los alumnos. Asimismo, permitió identificar las áreas de oportunidad tanto de los alumnos como de la propia investigadora, reconocer fortalezas para continuar mejorando los procesos de intervención en el aula.

2) Cuestionario

El cuestionario es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos del proyecto de investigación, permite estandarizar e integrar el proceso de recopilación de datos. Un diseño mal construido e inadecuado conlleva a recoger información incompleta, datos no precisos de esta manera genera información nada confiable. Por esta razón se considera como un conjunto de preguntas respecto a una o más variables que se van a medir.

El cuestionario puede aplicarse a grupos o individuos estando presente el investigador o el responsable de recoger la información o puede enviarse por correo a los destinatarios seleccionados en la muestra.

Para diseñar correctamente un formulario es necesario tomar en consideración algunos criterios relacionados con su organización, las preguntas a plantear según los objetivos propuestos en la investigación y las características físicas de los formularios (Galán, 2009).

- Las preguntas deben ser claras y sencillas en el sentido que tiene que ser comprendidas por las personas del estudio.
- Deben evitarse frases y palabras ambiguas, las preguntas deben formularse del tal modo que no obliguen a las personas a colocarse a la defensiva.
- La redacción de las preguntas no debe dirigir el sentido de la respuesta.
- Elaborar las preguntas adaptando el lenguaje de los encuestados.
- Evaluar la pertinencia de la pregunta.
- Tener en cuenta si el encuestado puede y quiere aportar la información que se le pide.
- Iniciar con preguntas sencillas.
- Formular primero preguntas de tipo general.
- Clasificar las preguntas por temas a fines de modo que el encuestado se concentre en un solo tema.
- Hacer una preprueba antes de implementar el cuestionario para determinar las preguntas ambiguas y que no le aporten al objetivo buscado.
- Elaborar el cuestionario definitivo teniendo en cuenta las observaciones de la preprueba.

3.3.4. Técnicas

1) Observación Participante

De acuerdo con Álvarez (2003) se refiere al investigador que cumple la función de observador durante periodos cortos, pues generalmente a esto le siguen las observaciones de diversos procesos, en este caso se trata de la observación y participación de las actividades e intervenciones llevadas a cabo con los alumnos.

Rodríguez, Gil y García (1999) plantea cuatro tipos a los que llaman sistemas de observación, basándose en las técnicas y los instrumentos de observación.

- Los sistemas categoriales, a los que consideran sistemas cerrados y que están constituidos por categorías prefijadas por el observador. Es decir, se trata de observar determinados fenómenos preestablecidos por las mismas preguntas

de investigación. En este modelo, se registra en una lista de control si los fenómenos ocurren o no.

- Los sistemas descriptivos, los cuales son abiertos, y en ellos, la identificación del problema se realiza con base en conductas, acontecimientos o procesos concretos. Puede tratarse de un proceso de observación estructurada o de una observación no estructurada, cuando los asuntos que interesan al investigador resultan vagos e imprecisos.
- Los sistemas narrativos, que permiten una descripción detallada de los fenómenos y de los procesos, además de que ayudan a buscar patrones de conducta y su comprensión. Se trata de recoger, de la manera más minuciosa posible, todo el flujo de una conducta, por lo que el tiempo de observación lo determina la duración del acontecimiento.
- Los sistemas tecnológicos, que consisten en el registro permanente de las situaciones, mediante sistemas de grabación de sonido o imágenes.

La observación participante estuvo presente durante todo el proceso de investigación, de manera que se adentró al campo de acción e interacción con los diferentes actores educativos.

Capítulo IV. Análisis de Resultados Obtenidos

3.4. Análisis de Resultados

El análisis de resultados consiste en explicar los resultados obtenidos, es una evaluación crítica de los resultados desde la perspectiva del autor tomando en cuenta los trabajos de otros investigadores y el propio. El análisis de resultados es sencillamente entrelazar los datos y resultados que se encontraron en la investigación con los datos o información de la base teórica y los antecedentes. (Pérez, 2010).

De acuerdo con McNiff y Whitehead, 2009; y Munhall y Chenail (2007) como se citó en Hernández (2014, p. 510):

Desde luego, los reportes cualitativos son más flexibles y lo que los diferencia es que se desarrollan mediante una forma y esquema narrativos. Asimismo, deben fundamentar las estrategias que se usaron para abordar el planteamiento, así como los datos que fueron recolectados, analizados e interpretados por el investigador.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos a partir de la intervención realizada, en dicho análisis se busca dar respuesta a los objetos planteados tanto el general como lo específico y con ello reconocer el aporte de la propia intervención y cómo se atendió lo identificado en el planteamiento del problema.

Para la sistematización de la información se recuperaron dos categorías importantes que se encuentran inmersas en la investigación, la primera de ellas es Adaptación Escolar y Aprendizaje Ubicuo y la segunda hace referencia a las estrategias, de primer momento se muestran los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un formulario dirigido a los alumnos, padres de familia y docente titular (ver tabla 2), con el propósito de dar cuenta y valorar el nivel de adaptación que presentan los alumnos al aprendizaje ubicuo, a partir del uso de las TIC, y posteriormente se encuentra el

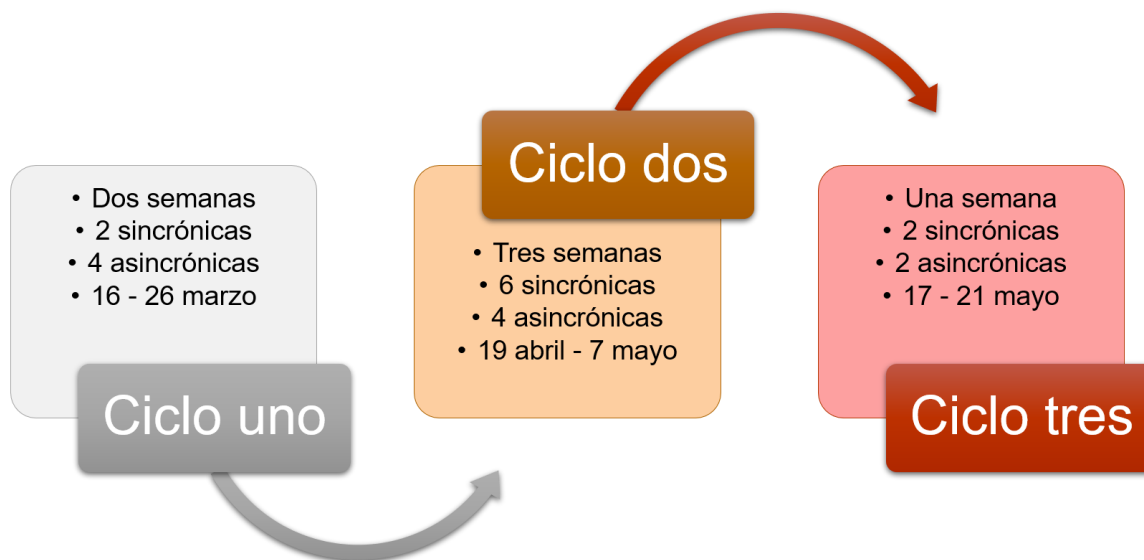
análisis e interpretación de las estrategias utilizadas y el impacto de cada una de ellas en los tres ciclos de la intervención.

Dicha información que se recuperó de los formularios permitió la construcción del diagnóstico, en el que se identificaron áreas de oportunidad y aspectos a mejorar para lograr que los alumnos se adapten al aprendizaje ubicuo en tiempos de pandemia por COVID – 19.

El enfoque cualitativo tiene la característica de que es un modelo flexible, es por ello que se utilizó a lo largo de la investigación, permitió que la investigadora tomará decisiones pertinentes a partir de las características, interés y necesidades de sus alumnos con el fin de diseñar propuestas y actividades que permitan el logro de aprendizajes significativos, erradicar la problemática identificada y determinar la durabilidad de cada una de las actividades que se realizó, a partir de ello a continuación se muestra un esquema (ver figura 16) que permite conocer la duración de cada uno de los ciclos así como el tipo de actividades que se realizaron en cada uno de ellos:

Figura 16.

Características de cada uno de los ciclos de intervención.



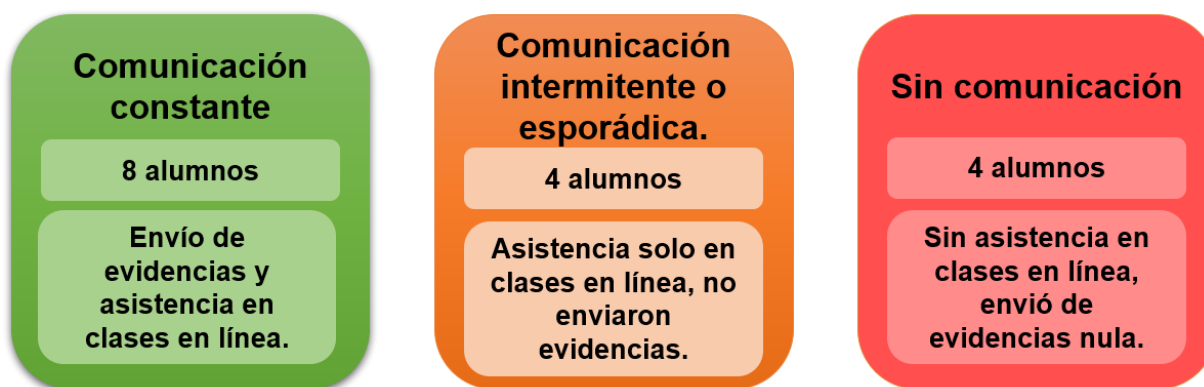
Nota: Características de cada uno de los ciclos de intervención. Elaboración propia.

Durante los tres ciclos de intervención la participación de los alumnos fue constante del total de 16 alumnos, existió constancia en solo 10, a partir de estos alumnos se

realizó el siguiente análisis, ya que a partir del confinamiento algunas familias sufrieron dificultades y se les complicó mantener conectividad y comunicación para la realización de tareas. A partir de lo anterior, se clasificaron a los alumnos en tres tipos de comunicación que se establecieron de acuerdo a su participación en las actividades y durante los procesos de intervención. (Ver Figura 17)

Figura 17

Tipos de comunicación establecida de acuerdo a la participación de los alumnos



Nota: Tipos de comunicación en los que se organizaron los alumnos de 2º “B” Elaboración propia.

La figura anterior muestra los tres tipos de comunicación que se mantuvieron con los alumnos durante todo el proceso de investigación, cada alumno fue asignado en alguna de las anteriores debido a su participación y constancia durante las actividades sincrónicas y asincrónicas, para cada categoría se implementaron diversos acuerdos y estrategias con el fin de lograr la incorporación de los alumnos y garantizar la permanencia de todos, evitando el rezago escolar.

- *Comunicación constante:* para estos alumnos siempre se mostró flexibilidad en cuanto a los horarios y maneras de recibir sus evidencias, ya que no se establecieron momentos específicos para recibir tareas, incluso fines de semana los padres/ madres de familia enviaban evidencias de las actividades se les dejaba a sus hijos, el medio más fácil para ellos fue por correo electrónico, sin embargo cuando presentaban alguna dificultad enviaban evidencias por WhatsApp y fueron recibidas sin problema, del mismo modo siempre participaron en las clases en línea de manera constante, y cuando alguno de

ellos tenía alguna complicación se comunicaban con la docente titular para avisar el motivo de su inasistencia y preguntaban sobre la actividad realizada en clase para posteriormente realizarla en casa.

- *Comunicación intermitente o esporádica:* Para los alumnos que se encontraron en esta categoría se solicitó apoyo de los padres/madres de familia para lograr que se enviaran las evidencias, los cuatro alumnos presentaron dificultad debido al tiempo que requieren para realizar las actividades escolares, ya que tres de ellos solo viven con mamá o papá y uno de ellos vive con sus abuelos, para esto se platicó mediante video llamada la situación y se lograron establecer los siguientes acuerdos; a) proporcionar un horario específico para facilitar las clases en línea, mediante alguna plataforma que fuera más sencilla para ellos, se estableció WhatsApp para que los alumnos tuvieran la oportunidad de recibir la sesión en línea y con ello aprovechar dichas clases para recuperar la mayor cantidad de evidencias y lograr evaluar a los alumnos, las sesiones se realizaron en un horario fuera de clases y tres veces a la semana, sin embargo solo se logró establecer dicha comunicación con dos alumnos, ya que los dos alumnos restantes no respondieron ninguna videollamada, llamada o mensaje para tomar las clases en otro momento.
- *Sin comunicación:* Para los alumnos que no se logró mantener comunicación en ningún momento, en conjunto con la docente titular se tomó la decisión de insistir en las llamadas telefónicas, mensajes, llamadas y videollamadas por WhatsApp así como enviar correos electrónicos para lograr que los padres/madres de familia se involucraran en el proceso de aprendizaje de sus hijos(as), sin embargo no se logró establecer comunicación con ninguno de ellos, incluso se tuvo la oportunidad de que la directora se involucrara en procurar mantener la comunicación y no se obtuvo ninguna respuesta en ningún momento.

Tabla 2

Resultados Obtenidos a partir del Formulario Aplicado a Alumnos de 2º “B”. Categoría Adaptación Escolar y Aprendizaje Ubicuo

Adaptación Escolar y Aprendizaje Ubicuo						
De acuerdo a la interpretación que se realizó de diversos autores en el capítulo 2, la adaptación escolar se entiende como un proceso de integración escolar que implica la incorporación y regulación del niño a través de la interacción con su entorno provocando una acomodación y asimilación para lograr su desenvolvimiento con normalidad.						
Subcategorías				Interacción entre el niño y su entorno		
Proceso de integración				Interacción entre el niño y su entorno		
Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno o hecho complejo, las cuales son sometidas para lograr incorporación y regulación del estudiante para que logre desenvolverse en un ambiente con normalidad .				Es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas o entes, los seres vivos, en este caso los seres humanos, deben ser capaces de mantener sus estructuras recuperándolas y restaurándolas cuando se ven alteradas o dañadas, a partir de la acomodación y la asimilación (Piaget, 1896).		
Incorporación	Regulación	Desenvolverse	Normalidad	Acomodación	Asimilación	
Refiere a unir, agregar o formar parte de algo a otra cosa para que sea parte de un todo.	Consiste en controlar conductas o emociones para responder a las demandas sociales.	Implica el desarrollo en un proceso de crecimiento para comportarse con facilidad y seguridad desde un punto de vista social o intelectual.	Aquello que se ajusta a los parámetros establecidos para un fenómeno o estilo de vida.	Es el proceso por el cual se modifican los esquemas previos en función de las variaciones externas y existe una alteración en las construcciones acerca del medio.	Es el proceso por el cual los esquemas previos se imponen sobre los nuevos elementos, modificándolos para así integrarlos.	
Diagnóstico a partir de la aplicación del formulario a alumnos de 2º “B” (14 alumnos de 16).						
Se les pregunto a los alumnos ¿Extrañas a tus compañeros y maestra? 13 alumnos de 14 respondieron que extrañan a sus compañeros y maestra, lo cual demuestra que se sienten parte del grupo al cual pertenecen actualmente. un alumno responde que no extraña a la docente titular y a sus compañeros.	Se les preguntó a los alumnos ¿Qué emociones has sentido desde que aprendes en casa? Con la posibilidad de elegir dos o más opciones, a lo que manifestaron seis emociones principales: cinco alumnos sienten tristeza. dos alumnos sienten enojo. cuatro alumnos sienten miedo. cuatro alumnos sienten felicidad. cinco alumnos sienten mal humor. 3 alumnos sienten cansancio.	10 alumnos manifiestan que las clases en línea si les gustan, porque se divierten y aprenden mucho, mientras que 4 alumnos dicen que no les gustan las clases en línea, uno de ellos porque prefiere estar en la escuela, uno porque prefiere estar con sus papás, uno porque pasa mucho tiempo sentado y uno porque se aburre. Por otro lado, en cuanto a la participación en clase 11 alumnos responden que si les gusta participar y 3 no les gusta.	En cuanto a las reglas y normas dentro de las clases en línea, 13 alumnos responden que las conocen y las respetan, mientras que un alumno, a pesar de conocerlas se le dificulta respetarlas. Conocen algunas de ellas, las cuales son levantar la mano para participar, esperar su turno y llegar temprano a clase.	10 alumnos prefieren aprender en la escuela y solo 4 alumnos prefieren aprender desde casa, lo cual demuestra que existió una alteración externa (educación a distancia), en función desde el contexto que los niños esperan aprender.	Se les preguntó a los alumnos ¿quién te ayuda a realizar las tareas en casa? Y los alumnos respondieron lo siguiente: 13 alumnos manifiestan que necesitan apoyo de mamá para realizar las actividades escolares y tareas. tres alumnos refieren que papá les ayuda a realizar las tareas escolares. dos alumnos dan a conocer que sus hermanos les ayudan a realizar las tareas escolares. un alumno manifiesta sus abuelos lo apoyan a realizar las tareas escolares. 1un alumno demuestra que realiza solo las tareas escolares.	

Diagnóstico a partir de la aplicación del formulario dirigido a padres/ madres de familia del grupo 2º "B" (14 padres/madres de 16)

<p>Se les pregunto a los padres de familia ¿Su hijo(a) extraña a sus compañeros y a su maestra? Los padres de familia respondieron que sí, de los 14 que contestaron el formulario todos afirmaron la respuesta. Del mismo modo se les pregunto ¿por qué les gusta recibir clases en línea? siete padres/madres responden porque les gusta ver a sus compañeros y maestra.</p>	<p>De primer momento se les pregunto ¿Su hijo (a) presenta cambios de humor repentinos? 10 padres/madres de familia responden que sí. cuatro padres/madres de familia responden que no. Posteriormente se les pregunto ¿Qué tipo de cambios presenta? Y se dio la posibilidad de elegir más de 1 opción a lo que respondieron lo siguiente: ocho manifiestan enojo. seis sienten estrés. cinco presentan llanto. tres sienten frustración. tres sienten miedo. dos prefieren estar solos. dos ninguno. uno presenta apatía</p>	<p>Se les pregunto ¿A su hijo (a) le gusta recibir o tomar clases en línea? ¿Si o no y por qué? 11 padres/madres de familia responden que, si les gusta. siete de ellos responden porque ven a sus compañeros y maestra. uno responde que por las actividades. uno responde porque "sabe que sino las ve no podrá Acer la tarea" uno responde porque es muy curioso. uno solo responde porque sí. Por otro lado, 3 padres/madres responden que no les gusta. uno de ellos porque se distrae fácilmente. dos solo responden que no.</p>	<p>En cuanto a las normas y reglas que existen en casa se les pregunto ¿Respetan las reglas y normas que están establecidas en casa? ocho padres/madres de familia responden que sí. seis padres/madres responden que algunas veces.</p>	<p>En cuanto al proceso de enseñanza – aprendizaje se les pregunto ¿Qué es lo que más se le dificulta a su hijo (a) al recibir clases en línea? Responden lo siguiente: cuatro padres/madres responden que les cuesta trabajo poner atención y concentrarse. tres padres/madres responden que se les dificulta hacer las actividades solo. dos padres/madres responden que se les dificulta hablar con la maestra. dos padres/madres responden que se les dificulta pronunciar palabras y comunicarse. un padre/madre responde que se le dificulta participar. un padre/madre responde que se desespera muy rápido. un padre/madre responde que se le dificulta dibujar. Del mismo se les pregunto ¿Qué conductas o actitudes presenta ante las actividades escolares? con la posibilidad de elegir más de una opción y respondieron lo siguiente: seis alumnos manifiestan enojo. cuatro muestran desinterés. tres muestran apatía. uno interés. uno responde que "Le tengo que decir varias veces".</p>	<p>Se les pregunto a los padres/madres de familia ¿Con qué facilidad realiza su hijo (a) las actividades escolares en casa? Respondieron lo siguiente: 10 padres/madres dicen que requiere apoyo para concluir las. dos padres/madres responden que les cuesta trabajo realizarlas, pero las concluye. un padre/madre menciona que no las realiza solo y a veces no las concluye. un padre/madre dice que las realiza solo y las concluye. Del mismo modo se preguntó ¿Quién ayuda a su hijo(a) con las tareas en casa? nueve padres/madres responden que mamá ayuda a las tareas. dos padres/madres manifiestan que mamá y papá ayudan a las tareas. un padre/madre manifiesta que papá ayuda a las tareas. un padre/madre responde que su tía ayuda con las tareas. un padre/madre responde que nadie por la falta de tiempo.</p>
--	--	--	--	---	---

Se comunico vía WhatsApp y llamadas telefónicas a los padres de familia de los 2 alumnos que no respondieron al formulario, sin embargo, no se logró contactar con ningún alumno.

Ciclo Uno: “Interactividad Tecnológica”

En este ciclo se buscó favorecer el uso, dominio e interactividad de los alumnos con diversas herramientas y recursos interactivos, reconocimiento que pueden adquirir aprendizajes específicos a partir del uso de la tecnología en diferentes momentos y lugares a partir de un dispositivo electrónico.

Es por ello que las actividades que se diseñaron en este ciclo tuvieron la finalidad de brindar herramientas, recursos y plataformas que permitan que los alumnos aprendan e interactúen a través de la tecnología con el fin de que se apropien de dichas habilidades tecnológicas y se favorezcan y potencien aún más y mejor los escenarios y ambientes virtuales.

Tabla 3.

Estrategias Utilizadas en el Ciclo Uno “Interactividad Tecnológica”

Estrategias Pedagógicas			
Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de <i>actividades (acciones y operaciones)</i> que permiten la realización de una <i>tarea</i> con la calidad requerida debido a la <i>flexibilidad y adaptabilidad</i> a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la <i>confrontación (interactividad)</i> del <i>sujeto</i> que aprende con <i>objeto de conocimiento</i> , y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)			
Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i> , dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).		Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
Las tecnologías son <i>“instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes”</i> (Coll, 2004).	De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC - <i>Interacción mediada.</i> - <i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i>	Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).	Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i> , facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i> , ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i> , se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).
Ciclo Uno			
Plataforma de gestión del aprendizaje (Ciclo uno, dos y tres)		Lo que se implementó de cada estrategia (Ciclo 1)	
Se creó un <i>Blog con fines educativos</i> , “Juego y Aprendo con Tecnología” para facilitar el acceso a recursos, actividades y tareas escolares, dicho blog fue una <i>plataforma de gestión de aprendizaje</i> , esta estrategia		A partir de la estrategia ABP, se diseñaron diferentes actividades retadoras para los alumnos, principalmente <i>se plantearon problemas</i> en los que los alumnos pusieran en juego la toma de	A partir del ABJ, se diseñaron actividades innovadoras, atractivas y lúdicas que permitieron que los alumnos <i>aprendieran activa y dinámicamente</i> , dicha estrategia permitió que las

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>permitió que los alumnos conocieran diferentes maneras de aprender, administrar el uso y realización de actividades. Fue una plataforma de innovación, ya que tanto padres de familia como alumnos pudieron interactuar de manera fácil, a pesar de que la mayoría de los padres de familia poseen poco conocimiento y habilidad para el <i>uso y dominio de la tecnología</i> y los medios tecnológicos, permitiendo desarrollar competencias digitales en ambos actores educativos.</p>	<p>decisiones para dar solución a cada uno de los retos, en cada situación problema los alumnos tuvieron la oportunidad de <i>analizar y reflexionar</i> las posibles alternativas para posteriormente dar respuesta y concluir la actividad con éxito.</p> <p>Actividad 1: para favorecer la resolución de conflictos de manera asincrónica, a través de una <i>presentación interactiva</i> en línea se <i>plantearon situaciones</i> a los</p>	<p>experiencias de los alumnos fueran aún más significativas y relevantes, se realizaron juegos individuales, en parejas y en equipos, para integrar diferentes formas y maneras de juego, las actividades de juego se reflejaron principalmente en las actividades sincrónicas.</p> <p>Actividad 1: para favorecer el campo de pensamiento matemático se <i>diseñó un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)</i>, “Vamos de Compras”, en el que se planteó la situación de la tiendita para que</p>	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i> , dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar</i> el <i>aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).		Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
Las tecnologías son “ <i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i> ” (Coll, 2004).	De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC - <i>Interacción mediada.</i> - <i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i>	Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).	Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i> , facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i> , ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i> , se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).
Se proporcionaron enlaces de las actividades asincrónicas, así como acceso a diferentes plataformas y recursos para el desarrollo de la actividad correspondiente, del mismo modo los <i>materiales y contenidos</i> estuvieron disponibles en todo momento, siempre existió la <i>disponibilidad y acceso</i> para lograr adquirir cualquier material desde cualquier dispositivo y lugar, del mismo modo permitió tener un concentrado de actividades para que los alumnos tuvieran		alumnos: de primer momento tuvieron que grabar un audio en el que explicaran qué entienden por conflicto, posteriormente se <i>presentaron casos</i> en los que se les contaban narraciones en la que se presenciaba algún conflicto y se les preguntó a los alumnos <i>¿cómo lo resolverías?</i> Y mediante un audio tuvieron que responder con ello pusieron en juego la empatía, a través de diversos casos conflictivos y los alumnos	reconocieran el valor de las monedas, se trabajó con las de \$1 peso, debido a que fue su primer acercamiento al uso de ellas, los alumnos <i>interactuaron</i> con diferentes productos los cuales tenían diversidad de precios, se les realizaron preguntas como <i>¿Cuántas monedas de \$1 peso necesito para comprar “cualquier” producto?</i> , ellos visualizaron en la pantalla y con ayuda de monedas que tuvieran en casa registraban cuantas necesitaban para

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>conocimiento de todas y cada una de las actividades a trabajar. Cada actividad estuvo organizada en su respectivo espacio de acuerdo al campo o área que se favoreció, para facilitar el uso y dominio de la plataforma durante una sesión virtual se explicó a los padres de familia y alumnos el funcionamiento de la misma, del mismo modo se realizó un tutorial para proporcionarlo a los padres de familia y alumnos que no lograron conectarse a la clase virtual.</p>	<p>mencionaron lo que les provocaron dichos casos, a partir de ello, <i>generaron diferentes alternativas</i> para solucionar de la mejor manera cada uno de los casos expuestos.</p> <p>Actividad 2: por otro lado, para favorecer la confianza y seguridad en los alumnos se realizó una actividad en la que mediante un <i>Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)</i> se presentaron <i>desafíos y retos</i> para <i>favorecer la toma de decisiones</i> en los</p>	<p>adquirir el producto que se es mencionó, finalmente para evaluar lo aprendido de envío un juego interactivo en Kahoot.</p> <p>Actividad 2: se realizó una actividad en la que los alumnos <i>interactuaron con un OVA</i>, para jugar con el tangram, de primer momento exploraron las figuras que integran el tangram, se les pidió que exploraran e intentaran formar alguna figura, posteriormente se les mostraron diferentes figuras y tuvieron que reproducirlas con el uso del tangram, finalmente</p>	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interacción mediada. -Interacción directa con dispositivos tecnológicos. 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>La plataforma tuvo ajustes y adecuaciones para los alumnos, ya que se colocaron audios en cada una de las páginas que integran el blog para que los alumnos lograran estar inmersos en este ambiente virtual de aprendizaje y facilitar el uso de dicha plataforma. Dentro de los recursos que la plataforma ofreció a los alumnos se encontraron <i>juegos interactivos, enlaces para acceder a diferentes páginas web en las que encontraban libros interactivos,</i></p>	<p>alumnos, las actividades consistieron en el armado de un rompecabezas, encontrar y relacionar cada animal con la sombra correspondiente, formar una torre con distintas formas y figuras geométricas para alcanzar una bandera y finalmente encontrar cinco diferencias entre dos imágenes.</p> <p>Actividad 3: Se les planteó el reto a los alumnos de crear un cuento en una plataforma virtual, “My Story Book” en la que existían diversidad de</p>	<p>mediante un <i>juego interactivo</i> los alumnos tuvieron que relacionar figuras geométricas con objetos que tuvieran la misma forma.</p>	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p><i>presentaciones interactivas</i> y algunas que permitieron crear diferentes productos como libros y obras de arte.</p>		<p>recursos visuales, como imágenes, pinceles para dibujar, fondos de diversas escenas y colocar texto, por tanto los alumnos se tuvieron la oportunidad de crear un cuento con el uso de todos los recursos digitales que proporciona la plataforma, la consigna fue crear un cuento de invención propia, en el que pusieran en juego su creatividad e imaginación.</p> <p>Actividad 4: Mediante una plataforma interactiva “Árbol ABC” los alumnos pudieron</p>	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
		<p>explorar diversos libros, se les dio la oportunidad de conocer el libro que fuera de su interés, después se les solicitó buscar el libro llamado “insectos”, una vez encontrado tuvieron que escuchar el audio-libro para conocer el contenido del mismo, se les indicó que seleccionaran un insecto e investigaran en YouTube las características de dicho insecto, realizar un dibujo y posteriormente exponerlo durante la clase en línea.</p>	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual	Enseñanza – aprendizaje
-------------------	-------------------------

La enseñanza virtual es una *modalidad* en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está *mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación*, dicha *modalidad* permite *flexibilizar* el *aprendizaje* de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).

Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son *procedimientos o recursos* (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de *promover aprendizajes significativos* que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (*mediador del aprendizaje*), además de *enseñar los contenidos* de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).

Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
---------------------	---------------------------	---------------------------------	--------------------------------

Las tecnologías son “*instrumentos utilizados para pensar, aprender, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes*” (Coll, 2004).

De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC

- Interacción mediada.
- Interacción directa con dispositivos tecnológicos.

Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere *conocimientos, habilidades y actitudes* a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y *enfrentarse a los problemas* de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, *valorando e integrando el saber* que los conducirá a la *adquisición de competencias* profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).

Es un método que permite *introducir juegos* como una herramienta o un medio para *favorecer el aprendizaje*, facilita a los estudiantes *adquirir conocimiento*, ofrece a los alumnos *experiencias significativas e innovadoras*, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, *generar y modificar conocimientos* y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).

Resultados de las estrategias implementadas a partir de las evidencias y observaciones.

La plataforma permitió acceder de manera directa a los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social con las que se trabajó durante la *implementación de actividades*. Se logró que tanto alumnos como padres de familia, tuvieran acceso a cada una de las actividades realizadas a lo largo de los tres ciclos de intervención, del mismo modo permitió que desarrollarán competencias y *habilidades tecnológicas*, a pesar de que

El aprendizaje basado en problemas permitió que los alumnos interactuaran con diferentes plataformas de aprendizaje, las cuales al mismo tiempo les permitió adquirir aprendizajes sobre diversos campos y áreas, a partir de uso de diferentes plataformas y páginas web que orientaron cada una de las actividades implementadas. Dicha estrategia permitió que los alumnos *adquieran*

Dicha estrategia permitió que los alumnos se mantuvieran *interesados y motivados* durante toda la sesión, ya que se identificó que en algunas sesiones mostraban distracción y falta de atención, aumento en los alumnos la iniciativa de participar en las actividades, les gustó realizar actividades lúdicas y que al mismo tiempo pudieran aprender sobre diversos conocimientos que aplican en su *vida cotidiana y en su contexto*

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>los(as) padres/madres de familia mostraron tener poco conocimiento y dominio de dichas herramientas y plataformas, los alumnos lograron acceder a todas las <i>herramientas</i> y se involucraron en <i>diferentes ambientes virtuales</i> de aprendizaje.</p> <p>De los 10 alumnos que presentaron constancia durante las actividades, se les preguntó ¿Te gustó aprender a través de diferentes recursos tecnológicos? 10 alumnos respondieron que sí.</p>	<p><i>habilidades</i> tales como, favorecer la reflexión ante los diversos conflictos y <i>formas de solucionarlos</i>, aprendieron a tomar decisiones de manera asertiva y así afrontar las consecuencias de dichas decisiones, permitió que consolidaran aprendizajes previos con los nuevos conocimientos a partir de preguntas planteadas en las diferentes actividades, también permitió que los alumnos <i>analizaran sobre las situaciones planteadas y dar</i></p>	<p>inmediato, del mismo modo los alumnos mostraron motivación ya que jugaban a través de diferentes <i>juegos en línea</i> y lograron <i>potenciar su autonomía hacia el aprendizaje</i>, ya que durante las sesiones virtuales se les preguntaba si les gustaban los juegos y ellos respondían que sí y que cada vez mejoraban el puntaje o tiempo de acuerdo a lo que se realizaba en el juego. A partir de las evidencias y la observación de las sesiones en</p>	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>Por otro lado, se les preguntó <i>¿Te gustó interactuar con la plataforma "Juego y aprendo con Tecnología"?</i> y <i>¿Por qué?</i> Ocho alumnos responden que sí, porque aprendieron muchas cosas y conocieron paginas para aprender. Dos responden que algunas veces, uno de ellos responde porque no siempre podía hacer las tareas porque mamá no estaba. Uno más responde porque mamá no le presta el celular mucho tiempo.</p>		<p><i>una posible solución</i> adecuada ante un conflicto. A partir de las evidencias recibidas de los 10 alumnos se logró recuperar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> 10 se involucran en las actividades desafiantes. 10 asumen retos con facilidad. Siete concluyen los retos y desafíos con éxito, mientras que 3 de ellos aún presentan dificultad para concluir las actividades con mayor nivel de exigencia. 	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una *tarea* con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias profesionales</i> (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
		<p>Ocho toman decisiones para ejecutar una tarea, mientras que dos de ellos requieren apoyo. (Ver anexo 3)</p> <p>Por otro lado, se valoró la pertinencia de las plataformas utilizadas en las actividades:</p> <p>10 alumnos de 10 mostraron dominio para el uso de las plataformas.</p> <p>Ocho alumnos de 10 evidencian que la plataforma facilitó adquirir aprendizajes, mientras que dos alumnos se encuentran en presentaron</p>	

Estrategias Pedagógicas			
Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de <i>actividades (acciones y operaciones)</i> que permiten la realización de una <i>tarea</i> con la calidad requerida debido a la <i>flexibilidad y adaptabilidad</i> a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la <i>confrontación (interactividad)</i> del <i>sujeto</i> que aprende con <i>objeto de conocimiento</i> , y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)			
Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i> , dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).		Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1999) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
Las tecnologías son “ <i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i> ” (Coll, 2004).	De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC - <i>Interacción mediada.</i> - <i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i>	Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, <i>valorando e integrando el saber</i> que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).	Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i> , facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i> , ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i> , se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).
		dificultad para mencionar lo que aprendieron.	
10 alumnos participaron de manera constante en las actividades de plataforma durante el ciclo 1. (Ver anexo 4)		En estas actividades lograron conectarse 11 alumnos a las clases virtuales.	

Las estrategias pedagógicas implementadas permitieron a través de *actividades, acciones y operaciones* la realización de tareas mediante la *flexibilidad y adaptabilidad* de los contenidos a las condiciones existentes, a través de la *interactividad del sujeto* que aprende (alumno) con el *objeto del conocimiento* (TIC).

En cuanto a las estrategias de enseñanza virtual fue una *modalidad* de trabajo *mediada por el uso de las TIC*, arribando a la adquisición del *aprendizaje de manera flexible* mediante instrumentos (*recursos, actividades, materiales*) utilizados para *aprender, conocer y transmitir conocimientos*, a través de la interactividad tecnológica directa y mediada a partir del uso y dominio de una plataforma de gestión del aprendizaje.

Para lograr la adaptación del alumno al aprendizaje ubicuo se utilizaron *recursos y materiales* como juegos interactivos, páginas web, presentaciones interactivas, OVA, salas virtuales, los cuales permitieron que los alumnos tuvieran un acercamiento a diversas *herramientas y acceder al conocimiento* desde cualquier dispositivo y en cualquier lugar.

Las estrategias de enseñanza – aprendizaje se llevaron a cabo a través de *métodos y procedimientos* que les permitieron adquirir *conocimientos, habilidades y aptitudes* mediante situaciones que les posibilitaron ir valorando e integrando el saber y conducirlos a la *adquisición de competencias* de manera innovadora y significativa.

El análisis que se puede apreciar en la tabla 3, permitió identificar que 10 alumnos participaron de manera constante en las actividades, del mismo modo se logró dar cuenta que las estrategias utilizadas permitieron *favorecer aprendizajes específicos* en los alumnos, permitieron que las actividades fueran interesantes e innovadoras para ellos, ya que en todo momento se hizo uso de la tecnología, los alumnos mostraron agrado por las actividades realizadas, ya que en el cuestionario final que se les aplicó se les preguntó *¿Te gustó realizar las actividades en las que resolviste retos y desafíos?*, 10 alumnos de 10 que respondieron el cuestionario mencionan que sí, por otro lado, se les preguntó *¿Cómo te sentiste al realizar y resolver los retos?* 10 alumnos de 10 respondieron que *felices y motivados*.

En este ciclo se buscó valorar el *uso, dominio y conocimiento de herramientas y recursos digitales* que permitan que los alumnos adquieran aprendizajes específicos, es por ello que se implementaron diversas actividades en las que los alumnos utilizaron plataformas y medios tecnológicos para adquirir aprendizajes, con ello cada uno de los alumnos *logró aprender a su ritmo* y acceder a los contenidos y actividades en

cualquier momento y desde cualquier dispositivo, ya que las plataformas permitieron ajustarse al dispositivo, es decir, teléfono celular, tablet, laptop o computadora de escritorio.

Es por ello, se logró identificar que las herramientas, recursos y Objetos Virtuales de Aprendizaje fueron idóneos para que los alumnos lograran adquirir aprendizajes, el uso y manejo que mostraron los alumnos permitió dar cuenta que se encuentran adaptados y apropiados con el uso de dispositivos y plataformas tecnológicas y con ello atender las necesidades que presentaron inicialmente en el diagnóstico.

Ciclo Dos: Interacción social y manejo de emociones

En este ciclo se buscó favorecer la interacción de los alumnos con sus compañeros de clase, a partir de la implementación de actividades que propiciaron la comunicación, el juego y resolución de problemas en parejas, equipos y grupalmente, del mismo modo se facilitaron espacios y momentos para el habla y escucha, en los que los alumnos externaron emociones desfavorables y se proporcionaron estrategias para el control y manejo de dichas emociones, las actividades fueron dirigidas, orientadas y guiadas.

Tabla 4.

Estrategias Utilizadas en el Ciclo Dos “Interacción Social y Manejo de Emociones”

Estrategias Pedagógicas			
<p>Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de <i>actividades (acciones y operaciones)</i> que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la <i>flexibilidad y adaptabilidad</i> a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la <i>confrontación (interactividad)</i> del <i>sujeto</i> que aprende con <i>objeto de conocimiento</i>, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)</p>			
Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar</i> el <i>aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos</i> utilizados para <i>pensar, aprender, conocer, representar y transmitir</i> conocimientos y aprendizajes” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa</i> con <i>dispositivos tecnológicos.</i></p>	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
Ciclo Dos			
“Breakout Rooms” (Ciclo dos y tres)		Lo que se implementó de cada estrategia	
<p>La estrategia utilizada en las sesiones virtuales fueron los “<i>Breakout rooms</i>”, las cuales son sesiones de grupos pequeños y permite que los alumnos se mantengan motivados y aprendan de manera activa. Los <i>Breakout rooms</i> son ideales para:</p>		<p>A partir de la estrategia ABP, se crearon equipos de trabajo en los que los alumnos tomaron decisiones en conjunto para dar solución a diferentes desafíos y retos, del mismo modo se plantearon situaciones problema de la vida cotidiana en la que los alumnos se encuentran inmersos y</p>	
<p>Se implementaron variedad de juegos, cada actividad permitió que los alumnos aprendieran de manera activa y lúdica, del mismo modo exploraron diferentes emociones y sentimientos en cada una de ellas.</p>			

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear un espacio donde los estudiantes puedan compartir ideas y reflexiones. • Realizar trabajos en grupos. • Construir una comunidad entre los estudiantes. <p>El escape room es considerado una estrategia dentro de la gamificación, que promueve la <i>motivación y la participación activa</i> del alumnado (Garris et al., 2002). Con esta estrategia se realizaron salas mediante zoom para que los alumnos <i>interactuaran a partir de</i></p>		<p>fue necesario que reflexionaran sobre algunas acciones y conductas que presentan, para posteriormente dar solución a cada problemática identificada.</p> <p>Actividad 1: se realizó una actividad en la que los alumnos tuvieron la oportunidad de <i>resolver una misión</i> secreta a partir de un OVA se <i>explicó</i> a los niños la situación que tuvieron que resolver “<i>búsqueda del tesoro virtual</i>”, el grupo se dividió en dos subgrupos y con ayuda de los salas en zoom se crearon dos para asignar a los subgrupos, y realizar la actividad, a cada equipo se les <i>mostró un mapa</i></p>	<p>Actividad 1: para favorecer el juego en las clases virtuales, se les propuso a los alumnos <i>convertirse en “pequeños exploradores”</i>, para ello los alumnos buscaron en casa objetos para caracterizarse de exploradores, tuvieron que ser muy observadores para apreciar todo lo que encontraron en el recorrido virtual del zoológico, posteriormente mediante un video los alumnos observaron diversidad de animales, después cuando <i>el recorrido virtual</i> termino, los alumnos</p>

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i></p>	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p><i>diferentes actividades</i>, las cuales fueron:</p> <p>Actividad 1: Se realizó una actividad dirigida al campo de Exploración y comprensión del mundo natural y social, en la que se crearon equipos de trabajo en diferentes salas, los alumnos <i>compartieron</i> alguna planta o flor que tuvieran en casa, así como el crecimiento de la misma, posteriormente regresaron a la plenaria general para <i>compartir lo aprendido</i> y mediante una presentación interactiva los alumnos lograron observar el crecimiento de las plantas y</p>		<p><i>en el que encontraron las pistas</i> para lograr llegar al tesoro, las cuales consistían en identificar diversas emociones a partir de adivinanzas por cada emoción que lograron identificar se les dio un código el cual registraron en su cuaderno, fueron un total de seis pistas por tanto a lo largo de la actividad registraron seis códigos, finalmente al encontrar el tesoro tuvieron que <i>proporcionar los códigos</i> en orden para lograr abrir el tesoro.</p> <p>Actividad 2: Se realizó una sesión en la que los alumnos <i>concientizaron sobre sus actos</i> y</p>	<p>tuvieron la oportunidad de registrar en un dibujo lo que hayan observado y lo que más les gustó, finalmente los alumnos compartieron con el resto del grupo su dibujo creado.</p> <p>Actividad 2: se realizó una actividad llamada Veo y adivino” de primer momento se llevó a cabo el juego “veo, veo”, en el que se les mostró una imagen con diversos objetos, frutas, golosinas y personajes el juego consistió en decir la palabra “veo, veo un objeto que...” y mencionar</p>

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son <i>“instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes”</i> (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>posteriormente colocar las partes de las plantas en el lugar correspondiente.</p> <p>Actividad 2: Se realizó una actividad en la que los alumnos se dividieron en dos grupos y tuvieron la <i>oportunidad de conversar</i> sobre las diferentes emociones que han sentido desde que aprenden en casa y que es lo que hacen para tratar de controlar dichas emociones, posteriormente en plenaria se identificaron la emociones con mayor frecuencia y para ello se realizó una actividad de <i>control y manejo</i> de las mismas “<i>liberando emociones</i>” de primer</p>		<p>consecuencias que tienen en casa, mediante una hoja gráfica los alumnos registraron a través de dibujos tres actos desagradables que hayan tenido posteriormente tuvieron que reflexionar sobre su acción y la respuesta que generaron en ese momento, una vez que <i>lograron reflexionar</i> sobre ello, se les pidió que pensarán en la mejor manera de resolverlo sin que exista agresividad y compartieron con sus compañeros de clase mediante el grupo de WhatsApp diferentes conflictos que surgen en casa y alguna alternativa para la su</p>	
		<p>características de algún para que los demás compañeros lograran adivinar que objeto es, posteriormente se realizó un juego llamado “Adivina quién virtual”, se les preguntó si conocían en juego y cuáles eran las reglas, los alumnos dijeron que no, para ello se diseñó previamente una presentación en la los alumnos pudieron observar cómo jugar, para ello se les pidió que en casa buscarán algún objeto divertido que pudieran usar y caracterizarse, después cada</p>	

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i> 	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>momento, los alumnos <i>expresaron aquellas situaciones</i> que les generan miedo, enojo, frustración, estrés y tristeza, y se utilizaron globos de colores, a cada uno se le asignó un color relacionado con la emoción y posteriormente en globo lo inflaron pensando en dichas situaciones y las emociones fueron liberadas al romper cada uno de ellos.</p>		<p>solución con el fin de dar cuenta que <i>todo conflicto tiene solución.</i></p> <p>Actividad 3: Mediante una actividad asincrónica se les solicitó a los alumnos realizar un registro emocional con una duración de una semana, en el que tuvieron que registrar emociones que sentían en diferentes momentos del día (mañana, tarde y noche), y se les compartieron diferentes infografías con técnicas de relajación se les solicitó a los alumnos realizar cada una de ellas para el control y manejo de emociones desagradables, posteriormente se les propuso que cada vez que en su registro</p>	<p>alumno tuvo la oportunidad de elegir a un personaje (compañero) una vez elegido el personaje, tuvieron la oportunidad de mencionar las características al grupo y sus compañeros tratar de adivinar quién era el personaje seleccionado.</p>

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual	Enseñanza – aprendizaje
La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i> , dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).	Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).

Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
Las tecnologías son <i>“instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes”</i> (Coll, 2004).	De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC - <i>Interacción mediada.</i> - <i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i>	Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).	Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i> , facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i> , ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i> , se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).

emocional colocaran una emoción que no les causará bienestar, realizaran cualquier técnica que les ayude a *controlar y manejar* dichas emociones. (Ver anexo 5)

Resultados de las estrategias implementadas a partir de las evidencias y observaciones.

Con el uso de la estrategia anterior se logró dar cuenta que tuvo gran beneficio e impacto en lo que se pretendió favorecer en este ciclo, ya que los alumnos tuvieron la oportunidad de realizar actividades en conjunto con sus compañeros, <i>permitió favorecer la interacción y comunicación</i> , ya que en las sesiones los alumnos no tenían la oportunidad de	Dicha estrategia permitió promover en los alumnos el desarrollo del <i>pensamiento crítico y reflexivo</i> , ya que a través de las actividades se encontraron inmersos en la identificación de emociones, con ello se <i>logró disminuir aquellas emociones</i> desagradables que puedan llegar a sentir estando y aprendiendo desde casa.	A partir de las actividades de juego se logró <i>aumentar la motivación y entusiasmo</i> de los alumnos al realizar las actividades, del mismo modo se logró que los alumnos adquieran aprendizajes significativos a partir de <i>actividades lúdicas</i> , del mismo modo se logró aumentar su atención y concentración al
--	---	---

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i></p>	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>conversar y jugar con sus compañeros, esto permitió la generación de <i>comunidades virtuales de aprendizaje</i>, lo anterior permitió que los alumnos compartieran gustos, intereses y experiencias de aprendizaje, se fomentaron los vínculos afectivos y las relaciones inter e intra personales entre los alumnos, se <i>aumentó la motivación y entusiasmo</i> en los alumnos ya que tuvieron oportunidad de convivir aún más con sus compañeros de clase. (Ver anexo 6). 10 alumnos que participaron en las actividades, mostraron un buen</p>		<p>Se logró disminuir las emociones desagradables que los alumnos presentan ante el confinamiento, se les preguntó <i>¿qué emociones liberaste con las actividades realizadas?</i> Respondieron lo siguiente: Seis alumnos liberaron tristeza. Tres alumnos liberaron miedo. Cuatro alumnos liberaron enojo. (Ver anexo 7) Del mismo modo, se logró que los alumnos tuvieran <i>control y manejo de dichas emociones</i>, y resolver alguna situación de desagrado, ya que se les preguntó <i>¿Qué actividades te gustaron y te</i></p>	<p>realizar las actividades ya que para ellos fueron novedosas, ya que caracterizarse, disfrazarse o usar diferentes objetos en clase permite que sea atractivo e interesante para ellos. Dicha estrategia permitió alcanzar los <i>aprendizajes esperados</i> de cada sesión, ya que fue una necesidad fundamental de los alumnos, aprender a través del juego, permitió <i>fomentar la colaboración, comunicación y habilidades sociales.</i></p>

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha <i>modalidad</i> permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz,1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP,2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC -<i>Interacción mediada.</i> -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i></p>	<p>Es un método de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere <i>conocimientos, habilidades y actitudes</i> a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y <i>enfrentarse a los problemas</i> de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la <i>adquisición de competencias</i> profesionales (Bernabeu y Cónsul, s/f).</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los estudiantes <i>adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p><i>desenvolvimiento</i> al momento de participar en las diferentes salas, ya que mostraban seguridad, empatía y buena comunicación entre compañeros. Se les preguntó a los alumnos ¿Cómo te sentiste al realizar actividades y juegos con tus compañeros? 10 alumnos de 10 respondieron que se sintieron felices.</p>		<p>funcionaron para el control y manejo de emociones? Con la posibilidad de considerar más de una actividad Y 10 alumnos respondieron lo siguiente: Siete utilizan el cofre de las emociones. Seis utilizan los globos de las emociones. Cuatro utilizan el registro de las emociones. Cuatro utilizan las técnicas de relajación.</p>	
<p>10 alumnos participaron de manera constante en las actividades realizadas en este ciclo. (Ver anexo 8)</p>			

La tabla 4, muestra que las estrategias implementadas fueron funcionales en todo momento, ya que se obtuvieron resultados favorables de cada una de ellas, del mismo modo los alumnos se mostraron más interesados en las actividades ya que requerían de dos necesidades fundamentales para consolidar ese proceso de adaptación al aprendizaje ubicuo, la primera es que requerían de espacios y momentos para compartir y jugar con sus compañeros de clase, tuvieron la oportunidad de dialogar y con ello se favoreció la *interacción y comunicación*, con lo anterior se logró aumentar la *motivación y participación* de los alumnos.

Las actividades realizadas en este ciclo se llevaron a cabo de manera *orientada, dirigida y guiada*, ya que fue su primer acercamiento a los Breakout Rooms y resultó importante guiar a los alumnos en estas actividades, ya que generaron confianza y seguridad poco a poco, sin embargo, una vez que los alumnos se encontraron inmersos en estos espacios su desenvolvimiento fue favorable y lograron *integrarse y participar* de manera activa en todas las actividades.

A partir del uso de las estrategias de enseñanza virtual se logró favorecer la *interacción y comunicación* entre compañeros, a partir de ello se logró alcanzar los aprendizajes en conjunto mediante la creación de *comunidades virtuales de aprendizaje* y mantener en todo momento la *motivación y entusiasmo* de los alumnos y con ello conseguir que todos los estudiantes tuvieran un mejor *desempeño y desenvolvimiento* en las actividades en línea.

Por otro lado, las estrategias de enseñanza – aprendizaje permitieron promover en los alumnos *conocimientos, habilidades y aptitudes* para dar respuesta a diversos problemas y situaciones *a partir de la concientización y reflexión* de sus propias conductas, opiniones, sentimientos y pensamientos todo ello a través de actividades *lúdicas e innovadoras*.

Ciclo Tres: Interacción libre y juegos

En este ciclo se buscó favorecer y potenciar el juego entre compañeros a partir de diferentes salas los alumnos compartieron experiencias, tuvieron la oportunidad de jugar sin necesidad de establecer alguna dinámica, compartieron actividades familiares y se potenciaron las relaciones tanto familiares como entre compañeros.

Tabla 5.

Estrategias Utilizadas en el Ciclo Tres “Interacción Libre y Juegos”

Estrategias Pedagógicas	
<p>Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de <i>actividades (acciones y operaciones)</i> que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la <i>flexibilidad y adaptabilidad</i> a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la <i>confrontación (interactividad)</i> del <i>sujeto</i> que aprende con <i>objeto de conocimiento</i>, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)</p>	
Enseñanza virtual	Enseñanza – aprendizaje
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>	<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC
<p>Las tecnologías son <i>“instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes”</i> (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC <i>-Interacción mediada. -Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i></p>
Aprendizaje Basado en el Juego	
<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los <i>estudiantes adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>	
Ciclo Tres	
Juego libre en los Breakout rooms	Lo que se implementó de cada estrategia
<p>A partir de los Breakout rooms, la estrategia implementada para cerrar los ciclos de intervención fue <i>el juego libre</i>, ya que “es aquel que <i>surgen por iniciativa propia del niño</i>, es decir, no hay adultos que influyan, en la decisión del niño”. (Díaz, 1993). Actividad 1: Se llevo a cabo una actividad en la que los alumnos trabajaron por parejas, se les dio la <i>oportunidad de elegir con quien trabajar</i>, la única consigna fue realizar lo que quisieran hacer con sus compañeros, jugar, cantar, bailar, platicar, los alumnos tuvieron la oportunidad de <i>realizar cualquier actividad de su elección</i>, esto permitió que los alumnos <i>interactuaran y realizaran actividades libres sin necesidad de tener reglas o instrucciones previas</i>, se crearon salas de juegos para cada pareja en las que los alumnos estuvieron realizando diferentes actividades.</p>	<p>Las actividades realizadas en este ciclo permitieron que los alumnos a través del <i>juego interactuaran</i> con sus compañeros y del mismo modo se integró a las familias, compartiendo juegos tradicionales y obras realizadas por ellos mismos. Actividad 1: se solicitó a los alumnos crear un cofre de emociones en el que tuvieron que buscar objetos en casa que les provocaran diversas emociones como alegría, tristeza, miedo, sorpresa y enojo, posteriormente guardarlos en un cofre (caja, bote, bolsa), finalmente tuvieron que grabar un video en el que expusieron su “cofre de las emociones” y mencionaron cada objeto y qué emoción les genera. Actividad 2: se solicitó a los alumnos que junto con sus familias investigaran en internet sobre un juego tradicional mexicano, se envió un tutorial para que los alumnos y padres de familia lograrán acceder a la información solicitada, o bien podría ser algún</p>

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC <i>-Interacción mediada.</i> <i>-Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i></p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los <i>estudiantes adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p>Posteriormente, en la plenaria grupal <i>compartieron experiencias</i> y cómo se habían sentido durante el tiempo que estuvieron interactuando con sus compañeros. Finalmente, se les solicitó a los alumnos compartir con sus compañeros su juguete favorito, en el que dijeron qué es, cómo es y por qué es su favorito. Actividad 2: Se realizó una sesión de “<i>ritmos, cantos y juegos</i>”, en la que los alumnos tuvieron la oportunidad de realizar ejercicio, cantar y bailar, de primer momento se realizó el calentamiento con un cuento motriz, después movimientos de cabeza, manos, pies y marcha lenta. Posteriormente se realizaron cuatro rondas infantiles para que los alumnos <i>pusieran a bailar</i> acompañados de su familia, después se realizaron tres juegos en los que los alumnos pudieron realizar en compañía de sus familiares, y finalmente para relajar el cuerpo se solicitó que colocaran un tapete o una cobija en el piso y buscaran un lugar cómodo para realizar las técnicas de relajación y finalmente para cerrar con la actividad cada uno de los <i>alumnos escribió una carta para sus compañeros</i> y cada uno de ellos con ayuda de sus padres la leyeron para que</p>		<p>juego que ellos conocieran, para ello tuvieron que indagar a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama el juego? • ¿Cuántos participantes pueden jugar? • ¿Cuáles son las reglas? • ¿Cómo se juega? <p>Una vez que indagaron lo anterior mediante un video tuvieron que explicarlo y finalmente ponerlo en práctica con su familia para que puedan apreciar el modo de juego. Finalmente tuvieron que enviar y compartir en el grupo de WhatsApp sus videos para que todos los alumnos los pudieran observar y poner en ponerlos en práctica con sus familiares. Actividad 3: la actividad consistió en que cada uno de los alumnos tuvo que realizar una marioneta o un títere con materiales que tuvieran en casa, una vez que lo realizaron, se les solicitó crear e inventar una historia sobre alguna emoción, en la que dieran a conocer informar sobre el control y manejo y dieran alguna <i>recomendación para mejorarla</i> dentro de la misma historia, posteriormente con ayuda de un adulto grabaron un video narrando su historia y con ayuda de su títere representarla, finalmente se realizó una reunión virtual en la cada uno de los</p>

Estrategias Pedagógicas

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de *actividades (acciones y operaciones)* que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la *flexibilidad y adaptabilidad* a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la *confrontación (interactividad)* del *sujeto* que aprende con *objeto de conocimiento*, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)

Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>		<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son “<i>instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes</i>” (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC -<i>Interacción mediada</i>. -<i>Interacción directa con dispositivos tecnológicos</i>.</p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los <i>estudiantes adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>

sus compañeros escucharan lo que cada uno de ellos escribió.

alumnos *presentó sus videos* y sus compañeros de clase pudieron observar diferentes obras e identificar las emociones que se encontraron en cada una de ellas.

Resultados de las estrategias implementadas a partir de las evidencias y observaciones.

Se logró mantener y reforzar los vínculos y las *relaciones inter e intrapersonales* entre los alumnos tuvieron la oportunidad de convivir y trabajar con distintos compañeros a partir de juegos en los que ellos decidieron la dinámica que quisieran llevar a cabo. Aprendieron a compartir e identificar intereses, gustos y saber que comparten características similares entre compañeros.

Lograron generar confianza y seguridad entre compañeros, generando ambientes agradables entre ellos para participar en las actividades de mejor manera.

Se logró *generar autonomía* en los alumnos, establecieron acuerdos para desarrollar diferentes actividades, resolver situaciones y tomar decisiones ante las actividades, ya que cada pareja se comunicó para responder a lo solicitado, durante el juego se logró que los alumnos *interactuaran con sus compañeros*, del mismo modo se logró que cada alumno *fuera protagonista*

Los alumnos lograron *adquirir aprendizajes* en los que pusieron en juego *habilidades sociales*, lograron convivir y trabajar con distintos compañeros y familiares, se integró a las familias en actividades de casa, ya que los alumnos manifiestan que les gusta pasar tiempo con sus familiares de tal manera que esto permitió que ellos pasaran momentos divertidos en familia y del mismo modo involucrar a los padres y madres en el proceso de aprendizaje sus hijos (as). Por otro lado, se logró que los alumnos pudieran *compartir con sus compañeros* de clase las actividades que hacen en familia.

Se logró fomentar *el juego entre familia*, y que los alumnos pasaran momentos agradables con sus familiares y permitió generar conciencia en los padres de familia sobre *la importancia de jugar en casa* y destinar momentos para actividades lúdicas.

Estrategias Pedagógicas		
<p>Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de <i>actividades (acciones y operaciones)</i> que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la <i>flexibilidad y adaptabilidad</i> a las condiciones existentes. Son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la <i>confrontación (interactividad)</i> del <i>sujeto</i> que aprende con <i>objeto de conocimiento</i>, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (Alvarado, 2016)</p>		
Enseñanza virtual	Enseñanza – aprendizaje	
<p>La enseñanza virtual es una <i>modalidad</i> en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet, está <i>mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación</i>, dicha modalidad permite <i>flexibilizar el aprendizaje</i> de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales (s/a, 2018).</p>	<p>Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son <i>procedimientos o recursos</i> (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de <i>promover aprendizajes significativos</i> que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (<i>mediador del aprendizaje</i>), además de <i>enseñar los contenidos</i> de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1998) como se citó en (Mendoza y Mamani, 2012).</p>	
Aprendizaje con TIC	Modelos de uso de las TIC	Aprendizaje Basado en el Juego
<p>Las tecnologías son <i>“instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir conocimientos y aprendizajes”</i> (Coll, 2004).</p>	<p>De acuerdo con la (SEP, 2017) existen dos tipos de modelos que se pueden llevar a cabo a través del uso de las TIC <i>-Interacción mediada. -Interacción directa con dispositivos tecnológicos.</i></p>	<p>Es un método que permite <i>introducir juegos</i> como una herramienta o un medio para <i>favorecer el aprendizaje</i>, facilita a los <i>estudiantes adquirir conocimiento</i>, ofrece a los alumnos <i>experiencias significativas e innovadoras</i>, se apoya en la tendencia que presentan los estudiantes a generar patrones, deducir información, <i>generar y modificar conocimientos</i> y aprendizajes basados en nuevas experiencias (Treher, 2011) como se citó en (Victoria, Utrilla y Santamaria, 2017).</p>
<p><i>de su aprendizaje</i> sin establecer una actividad destinada.</p>		
<p>10 alumnos participaron de manera constante en las actividades realizadas en este ciclo (ver anexo 9)</p>		

La tabla anterior, permitió reafirmar el impacto que tuvieron las estrategias utilizadas a lo largo de los ciclos de intervención, en este ciclo se consideró necesario que para consolidar las interacciones entre alumnos fue necesario considerar el *juego como estrategia primordial*, ya que resultó más *interesante y atractivo* para los alumnos jugar y con ello aumentan sus niveles de participación y entusiasmo durante el desarrollo de todas las actividades.

El juego como estrategia permitió el logro de *aprendizajes significativos* a partir de la *inmersión de realidades virtuales* brindando a los alumnos *experiencias innovadoras e interesantes* generando y *modificando sus conocimientos* permitiendo que los alumnos

sean autónomos en el proceso de adquisición del aprendizaje a través de la *interacción con dispositivos tecnológicos*.

Las estrategias permitieron que los alumnos adquirieran *aprendizajes específicos* a partir de *habilidades sociales*, con ello compartir conocimientos a través de relaciones inter e intra personales, generando autonomía y permitiendo que los alumnos fueran *protagonistas de su propio aprendizaje*, a través de *actividades lúdicas, atractivas, innovadoras* como juegos, presentaciones interactivas, Objetos Virtuales de Aprendizaje y los Breakout Rooms.

Por otro lado, la importancia de integrar a las familias en las actividades escolares, permite que el aprendizaje de los alumnos sea más *significativo e interesante*, ya que ante el confinamiento existen momentos en los que se dejan de lado actividades y dinámicas que se realizaban en familia, sin embargo, es necesario que en la edad de preescolar los estudiantes tengan oportunidades para experimentar y cubrir sus deseos, intereses, necesidades y preferencias, y con ello estimular y motivar hacia su aprendizaje en todo momento.

Es por ello que a continuación se presentan comentarios realizados por los padres y madres de familia de los alumnos de 2º “B”, en la que se realiza una valoración a partir de las estrategias implementadas por la docente en formación en las diferentes actividades que se realizaron durante las clases, ya que el apoyo de los padres de familia en este contexto es un factor fundamental para potenciar los aprendizajes esperados de los estudiantes, y es importante tener en cuenta y reconocer lo que ellos (as) opinan sobre las dinámicas y actividades que se llevan a cabo con sus hijos e hijas. (ver tabla 6)

Tabla 6.

Evaluación de los Padres de Familia de las Estrategias Implementadas

Padres/ Madres de Familia	Estrategias Pedagógicas			
	Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
	Edublog “Juego y Aprendo con Tecnología”	“Breakout Rooms”	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
K.D.C.C	“Fue muy buena, mi hijo aprendió a descubrir como utilizar las páginas y accesos a este programa”	“Fueron muy interactivas y que sigan haciendo las salas”.	“Fueron retos interesantes y atractivos para mi hijo”	“Fueron actividades divertidas para mi hijo y le gustaron mucho porque aprende más”
A.R.T. P	“Muy interesante y muy buena”	“Muy buena porque permitió que los niños tuvieran momentos para compartir cosas”	“A Rubí le gustaron mucho y se sintió feliz de resolverlos”	“Buenas muy interactivas”
L.A. S	“Muy innovadora”	“Muy interactivo a Leo le gustó jugar con sus amigos”	“A Leo se le complicaron un poco porque es poco paciente, pero logró resolverlos”	“Muy buena estrategia porque los niños aprenden más jugando”
S.H. V	“Muy atractiva y fácil de usar, ya que no sabemos mucho de tecnología, pero fue sencillo aprender a usarla”	“Muy buena porque aprendió a convivir con su maestra y compañeros”	“Muy buena, A veces le cuesta un poco de trabajo, pero si le explico varias veces lo ace”	“Que son muy buenas porque les gusta mucho jugar a los niños”
D.T.L. S	“Fue muy innovadora, a mi hijo le gustó mucho y fue fácil de usar”	“Muy bien, porque tuvieron más tiempo de jugar y aprender con sus compañeros”	“Son actividades que los niños realizan poco y esta muy bien que los pongan a prueba”	“Fue una buena estrategia a mi hijo le gustaron mucho las clases”
A.A.C.B	“Buena, a mi hijo si, le gustó mucho jugar en diferentes páginas y juegos en línea”	“Considero que fue muy innovador e interesante, porque los niños les gusta estar con sus compañeros”	“Fueron interesantes para mi hijo porque le permiten que piense y aprenda más”	“Considero que fue la más interesante porque a mi hijo le gustaron mucho las actividades donde jugaban”
C.D.R.M	“Fue muy buena estrategia porque mi hijo aprendió a manejar herramientas y plataformas mediante”	“Me gustó mucho porque mi hijo pudo platicar con sus compañeros y jugar y le gustaría seguir haciendo salsa”	“Ayudan a mi hijo a que pueda pensar más para poder resolver”	“Considero que les gusta más a los niños jugar en las clases y además siento que mi hijo aprendió más jugando”

Padres/ Madres de Familia	Estrategias Pedagógicas			
	Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
	Edublog “Juego y Aprendo con Tecnología”	“Breakout Rooms”	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
	Internet y con la tecnología”			
F.O. P	“Interesante a mi hija si le gustó entrar y buscar sus tareas”	“Es muy buena porque ahora pueden hablar más y jugar entre ellos”	“A mi hija se la dificulta resolver retos entonces considero que estuvo bien para que ella <i>aprenda más fácil, rápido</i> y practique”	“A Fer le gusta jugar mucho entonces me parece que estuvo muy bien”
M.S.M	“Muy buena, conocimos cosas nuevas sobre la tecnología y dice mi hijo que le gusta aprender más”	“Fue muy innovadora, las actividades que realizo la maestra melisa ayudaron mucho porque a veces mi hijo quería platicar con sus compañeros o con su primo”	“A Marcos se le complicaron un poco, pero si logro hacerlas”	“A mi hijo le gusta jugar mucho y así <i>aprendió más</i> , las actividades fueron muy buenas”
D.R.J	“Aprendió a utilizarla y a conocer más plataformas como juegos en línea y actividades en línea”	“Buena porque puede ver a sus maestras y jugar con sus amigos”	“Fueron apropiados para los niños y ayudaron a que ellos <i>resolvieran conflictos y desafíos</i> ”	“Muy <i>divertido y dinámico</i> porque a los niños les gusta y aprenden”

A partir de los comentarios recuperados por los padres y madres de familia se puede afirmar que las estrategias implementadas en las diferentes actividades permitieron que los alumnos lograran adquirir aprendizajes significativos y con ello se logró la adaptación al aprendizaje ubicuo a partir del uso y dominio de plataformas, páginas web, juegos interactivos y Objetos Virtuales de Aprendizaje, del mismo modo lo anterior garantiza que los alumnos tuvieron oportunidades para interactuar y compartir experiencias, conocimientos, espacios y actividades, permitiendo que los alumnos lograran integrarse y desenvolverse con normalidad, confianza y seguridad en las dinámicas escolares a causa de la acomodación y asimilación de los elementos que incidieron y formar parte del entorno y ambiente escolar, es decir en el mesosistema.

Por otro lado, conocer la perspectiva de la docente es fundamental en el proceso de enseña - aprendizaje, ya que como titular del grupo es necesario que se conozca la

valoración que asigna a cada una de las estrategias implementadas, a fin de reconocer que la labor docente presenta una diversidad de retos y constantes cambios y por ello se deben garantizar aprendizajes a pesar del contexto, situación o circunstancia.

Por tal motivo, a continuación, se presentan comentarios recuperados a partir de un cuestionario aplicado a la docente titular en el que se buscó recuperar la valoración de las estrategias, la pertinencia de las mismas, así como el uso de dominio de las TIC para favorecer el proceso de adaptación al aprendizaje ubicuo en los alumnos del grupo con el que se trabajó. (Ver Tabla 7)

Tabla 7.

Evaluación de la Docente Titular “N.G.M.C” de las Estrategias Implementadas

Estrategias Pedagógicas			
Enseñanza virtual		Enseñanza – aprendizaje	
Edublog “Juego y Aprendo con Tecnología”	“Breakout Rooms”	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en el Juego
“Fue un <i>muy buen recurso</i> , si bien para algunos padres de familia era algo nuevo, la docente en formación hizo guías para <i>el acceso y que para los padres y alumnos fuera más fácil su manejo</i> . El contenido fue acorde con lo que quería lograr en los alumnos”	“Es una <i>buena estrategia que permite la interacción entre los alumnos</i> y poner en práctica sus habilidades cognitivas en juegos cognitivos”	“Es <i>una buena estrategia</i> para que los alumnos pongan en juego sus <i>habilidades y procesos cognitivos de pensamiento</i> ”	“Es <i>una de las mejores formas para que el niño adquiera y desarrolle aprendizajes</i> . Como docentes debemos aprovechar este interés para favorecer saberes y sus habilidades sociales”
Se le preguntó ¿Considera que fueron pertinentes? ¿Por qué?			
“En realidad me parece una <i>herramienta bastante buena, fácil de acceder</i> , espero que la siga manejando y no se deje de lado”	“Si por que <i>permite compartir sus ideas con otros, relacionarse entre sí y tomar acuerdos</i> ante alguna idea”	“Si por que <i>permiten a los alumnos pensar/razonar y buscar soluciones</i> ante las situaciones de conflicto”	“Si, por que es una actividad que generalmente siempre es <i>del interés de los niños y que a través del juego se pueden lograr favorecer aprendizajes</i> ”
¿Cómo valora el desempeño de la docente en formación ante las actividades de enseñanza?			
“Muy bueno, las <i>actividades eran del interés de los alumnos</i> , tomó en cuenta sus <i>características y necesidades</i> , atendía a las sugerencias y recomendaciones que se le hacían, las <i>herramientas que uso fueron adecuados y novedosos para los niños</i> y sobre todo siempre mantuvo una actitud positiva hacia el trabajo”			
¿Cómo valora el uso y dominio de las TIC ante las actividades realizadas?			

“Tiene muy buen *dominio* de ellas, *ideas nuevas y novedosas* que *permitieron el trabajo a distancia* con los alumnos”

“Tiene ideas nuevas y novedosas, me agrado la forma de *implementar esas estrategias para lograr aprendizajes en los alumnos*”

“Ante la situación del trabajo a distancia, *la tecnología se vio inmersa, en las clases, herramientas y recursos utilizados*”

Los comentarios recuperados de la docente titular permiten garantizar la pertinencia y el impacto que tuvieron cada una de las estrategias utilizadas con el fin de favorecer la adaptación de los alumnos, ya que se consideraron intereses, necesidades y características de los estudiantes, lograron acceder al conocimiento a partir de la implementación de *ideas nuevas y novedosas* con el uso de plataformas y recursos digitales e interactivos potenciando sus *habilidades y procesos cognitivos de pensamiento*, así mismo el favorecimiento de *habilidades sociales y emocionales* lo cual permitió que los alumnos expresaran, compartieran y tuvieran mayor control y manejo de emociones desagradables y con ello responder de mejor manera a las demandas del contexto que actualmente se enfrenta el alumnado.

Finalmente, se encuentran algunos comentarios realizados por los propios sujetos de estudio, es decir los alumnos, ya que ellos fueron los agentes principales a quienes resultó benéfica la investigación y las acciones implementadas durante todo este proceso de intervención se vieron reflejadas en el actuar de cada uno de ellos. (Ver Tabla 8)

Tabla 8.

Comentarios de los Alumnos sobre las Actividades Realizadas

Actividades implementadas	
Alumnos (as)	Comentarios sobre las actividades
D.R. J	“Si me gustaron las actividades, y quiero seguir jugando y aprendiendo”
L.A. S	“Maestra Melisa me gustan sus clases Son divertidas”
D.V.R. V	“ME GUSTARON MUCHO Y FUE DIVERTIDO”
F.O. P	“Fueron muy divertidas sus clases, Maestra Melisa te quiero 😊”
M.S.M	“Estuvieron dinámicas y divertidas, gracias”
A.A.C. B	“Me gustaron mucho, es muy divertida”
S.H. V	“Muchas gracias”
D.T.L. S	“Muchas gracias maestra Meli por su esfuerzo y enseñanza”
K.D.C.C	“Me gustaron mucho”
A.R.T. O	“Todo estuvo muy bien, muy divertido”

A partir de los comentarios recibidos por los alumnos se logra asegurar con certeza que las actividades implementadas fueron idóneas y pertinentes para propiciar la adaptación al aprendizaje ubicuo ante la pandemia, ya que los alumnos dan a conocer el agrado, gusto y aprendizajes adquiridos a lo largo de las intervenciones y acciones realizadas, a partir de ello el Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Juegos y el Aprendizaje con TIC son estrategias que garantizaron dar respuesta a la problemática identificada en el diagnóstico inicial.

Capítulo V. Conclusiones

A continuación, se darán a conocer aquellos aspectos que se lograron concretar, a partir del análisis y reflexión con el objetivo de dar respuesta al planteamiento del problema abordado en la presente investigación, la cual se llevó a cabo en el preescolar “Gabriela Mistral” con el grupo de 2º “B” atendiendo la necesidad de adaptar a los alumnos al aprendizaje ubicuo ante la pandemia por COVID – 19.

A lo largo de la investigación ocurrieron diversidad de situaciones que fueron favorables y algunas otras que dificultaron llevar a cabo las actividades, acciones y procesos, sin embargo, de acuerdo a los resultados obtenidos por parte de los alumnos, padres de familia y docente titular, las intervenciones permitieron que los estudiantes lograran adquirir habilidades, conocimientos, actitudes y valores, lo cual contribuye a su proceso de formación y aportación a las competencias que debe desarrollar en la edad preescolar.

De primer momento, es importante situarnos en la complejidad de la realización de la propia investigación, ya que el sistema educativo enfrenta desafíos y retos que se encuentran en constante cambio y transformación, hoy en día la sociedad del conocimiento hace frente ante una crisis sanitaria que implica el diseño y ejecución de protocolos que permitan brindar y proporcionar aprendizajes significativos a distancia. Ante la pandemia por COVID – 19 los alumnos, padres de familia y docentes como agentes involucrados directamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje deben trabajar en colaboración para lograr el objetivo que tienen en común: la calidad de la educación.

A partir de lo que demanda el Artículo 3º constitucional se considera que se debe garantizar la educación obligatoria y de calidad, sin embargo, las situaciones actuales que vive la sociedad rebasan las exigencias que se plantean, de modo que ante las circunstancias y condiciones familiares de cada uno de los alumnos existen dificultades que limitan brindar educación de calidad en el contexto que se vive hoy en día. En cada uno de los niveles educativos es necesario brindar experiencias de aprendizaje

que permitan garantizar el ingreso y permanencia de los alumnos a pesar de las características sociales, económicas y culturales de cada familia.

En este sentido, es responsabilidad de las escuelas y de las familias asumir los procesos de escolarización de los niños y niñas, si bien la pandemia trajo consigo un sinnúmero de obstáculos que impidieron continuar con la modalidad de educación presencial, es por ello que el sector educativo y cada una de las escuelas pusieron en marcha estrategias a partir de la toma de decisiones en conjunto y liderazgo por parte del directivo para organizar a su colectivo y planta docente y con ello garantizar aprendizajes significativos a distancia, a partir de lo anterior los alumnos deben enfrentarse a dichos procesos de enseñanza – aprendizaje.

Es importante considerar que los alumnos en su primer acercamiento a la escolarización generan expectativas sobre los ambientes y experiencias que tendrán en la institución formadora, sin embargo, ante la presencia de adversidades como el confinamiento, impide que los niños y las niñas tengan oportunidades de vivir y presenciar rutinas y dinámicas de la propia escuela, lo cual hace que tengan comportamientos, necesidades e intereses diferenciados abordados a lo largo de la investigación y no permite que los estudiantes se adapten a la forma de trabajo a distancia, considerando que es indispensable el uso de las TIC siendo un recurso trascendente para propiciar y proporcionar los contenidos que se espera que los estudiantes aprendan. Es por ello que resultó importante conocer ¿Cuáles son las estrategias que permitieron favorecer el proceso de adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la pandemia por COVID 19?

Definitivamente la pandemia por COVID – 19 representó una problemática para el diseño e intervención de los procesos de enseñanza – aprendizaje, sin embargo, a pesar de ello hubo soluciones para adecuar los contenidos a las modalidades, capacidades y contexto de los alumnos y del mismo modo a los modelos emergentes para atender y brindar aprendizajes a distancia, de ahí surgió la necesidad de *identificar, implementar, reconocer y analizar* el impacto de estrategias que permitieron la adaptación de los alumnos de nivel preescolar al aprendizaje ubicuo, para ello se

plantearon tres objetivos específicos que permitieron de manera gradual resolver la problemática identificada, los cuales se explican a continuación.

Identificar la adaptación del niño preescolar al ambiente escolar y al aprendizaje ubicuo, con lo anterior se logró dar cuenta de que los alumnos de 2º “B” presentaban dificultades para desenvolverse durante las clases en línea y se lograron reconocer aspectos fundamentales que se requerían atender como la interacción, control y manejo de emociones desagradables, el juego y el uso de recursos interactivos durante las clases.

Implementar estrategias de enseñanza, se logró realizar una selección, diseño y aplicación de acciones, procedimientos y actividades que permitieron que los estudiantes vivieran experiencias de aprendizaje diferenciadas en las que tuvieron oportunidad de compartir y conocer aún más a sus compañeros de clase, enfrentaron y resolvieron retos y problemáticas de la realidad, se logró que aprendieran a usar y dominar diferentes herramientas y recursos digitales a partir de juego, a partir del *Aprendizaje Basado en Problemas*, el *Aprendizaje Basado en Juegos*, así como el *Aprendizaje con TIC* lo anterior permitió consolidar aprendizajes y conocimientos de los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social es por ello que las estrategias implementadas estuvieron directamente enfocadas en aquellos aspectos que permitieran favorecer la adaptación de los estudiantes.

Reconocer el impacto de la implementación de las estrategias seleccionadas: Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Juegos y Aprendizaje con TIC fueron idóneas y pertinentes para los estudiantes porque permitieron atender directamente las problemáticas y aspectos fundamentales para adaptar a los alumnos al aprendizaje ubicuo las cuales fueron la interacción social entre compañeros, el control y manejo de emociones desagradables generadas durante el confinamiento y el juego durante las clases virtuales, a partir de ello las estrategias permitieron que los niños se adaptaran a sus procesos de aprendizaje de manera ubicua a partir del uso de herramientas didácticas favoreciendo aprendizajes específicos mediante juegos interactivos, retos y situaciones que impliquen resolver una problemática, así como

actividades en las que los alumnos lograron identificar y controlar sus emociones, reconociendo los resultados obtenidos a lo largo del análisis realizado en el capítulo IV, los cuales se valoraron a partir de las propias estrategias, evidencias y la observación en las clases en línea,

Los objetivos de la investigación se cumplieron, y del mismo modo se afirma el supuesto ya que las estrategias implementadas permitieron que los alumnos se adaptaran al aprendizaje ubicuo, los alumnos mostraron mayor *autonomía* para realizar sus actividades escolares, *les gustó aprender a través de la tecnología*, mostraron *dominio de las herramientas*, se *integraron* a las actividades con mayor *entusiasmo y motivación*, *participaron con seguridad y confianza* durante las clases, *regularon sus emociones y comportamientos* en las actividades, *respetaron turnos, reglas y normas* establecidas, *lograron interactuar y compartir experiencias* y conocimientos con sus compañeros de clase a partir de los medios y recursos utilizados en cada una de las tareas y con ello se logró analizar el impacto de estrategias de enseñanza para favorecer el proceso de adaptación del niño preescolar al aprendizaje ubicuo ante la pandemia por COVID 19.

Se logró atender la adaptación al aprendizaje ubicuo, ya que el avance progresivo de la *integración* como permanecer y formar parte de un grupo durante la clase, la participación activa de los estudiantes, la colaboración con otros para responder a los desafíos planteados y relaciones asertivas entre compañeros permiten dar cuenta de la incorporación de todos, del mismo modo la *interacción* se reflejó en el actuar de los alumnos a partir del dialogo para tomar acuerdos, mantener conversaciones grupales, en equipos o en parejas sobre diversos temas y las redes de comunicación establecidas y así como el *desenvolvimiento* al seguir las indicaciones, centrar su completa atención en las actividades, participación con confianza y seguridad y hablar sobre estados de ánimo, gustos, intereses y necesidades con el entorno inmediato y el medio escolar en comparación con las actitudes, comportamientos y formas de participar de los alumnos, ya que les presentaban dificultad para atender indicaciones y realizar las actividades, del mismo modo existía poca participación durante la clase, pocas veces interactuaban entre ellos, difícilmente respetaban reglas y normas de clase así como presentaban conductas y comportamientos de desinterés hacia las

actividades, permite reconocer que las actividades fueron significativas, motivadoras e innovadoras arribando a la adquisición de habilidades y capacidades en los estudiantes que permitieron ajustarse y apropiarse a las rutinas y dinámicas de aprendizaje a distancia.

En este sentido las características que deben tener las estrategias de enseñanza que permitan la adaptación deben ser *flexibles* en cuanto a los tiempos, horarios, dinámicas y plataformas utilizadas para garantizar que todos los alumnos puedan acceder al conocimiento a la distancia, *innovadoras* deben despertar el interés y motivación de las niñas y los niños y que permitan dar solución a problemáticas identificadas, *retadoras* es importante que impliquen un reto y a partir de ello logren dar respuesta, y ser desafiantes y contextualizadas a su realidad, *lúdicas* ya que el juego es la mejor estrategia que le permite al niño aprender, le agrada y se desenvuelve de mejor manera con el entorno y sistemas en los que se encuentra inmerso, *interesantes* deben ser acorde al nivel de desarrollo, basadas en sus gustos, necesidades e intereses, *accesibles* deben permitir que los alumnos aprendan todos por igual y las experiencias permitan que todos se integren y se sientan parte de un grupo, *motivacionales* con ello se considera necesario mantener el entusiasmo y participación en todo momento, *contextualizadas* es decir, que permitan comprender su realidad, acordes a su cultura, contexto y condiciones sociales y que permitan la *interacción e integración* entre estudiantes de esta manera permite que los niños y las niñas adquieran y desarrollen habilidades y capacidades cognitivas, sociales y emocionales. A partir de la investigación realizada se espera que las experiencias que tengan los alumnos en contextos diversificados de aprendizaje a distancia cubran con dichos aspectos para garantizar y potenciar sus procesos de enseñanza – aprendizaje.

En segundo momento, es indispensable dar a conocer los aprendizajes y conocimientos adquiridos a partir de la experiencia vivida desde el punto de vista de la investigadora. El contexto de pandemia permitió potenciar y fortalecer competencias, así como demostrar y poner en juego habilidades de manera integral, de primera instancia surgió desconocimiento por las dinámicas y acuerdos para realizar las intervenciones a distancia, sin embargo, una vez inmersa en los procesos

administrativos se logró conocer e identificar los ritmos de trabajo con el grupo en el que se trabajó.

Se lograron consolidar competencias profesionales para el fortalecimiento de la responsabilidad docente como un elemento fundamental para la mejora individual y social y promover en los estudiantes la adquisición de saberes y desarrollo de habilidades y destrezas, las cuales permitieron atender situaciones y resolver problemas del contexto escolar logrando trabajar en colaboración con alumnos, padres de familia, docentes titulares, directivos y agentes involucrados en la comunidad escolar y formar parte de la organización del trabajo institucional. Las competencias profesionales que se favorecieron en mayor medida con la investigación fueron las siguientes:

- *Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.*

Dicha competencia se logró favorecer en el momento en el que se tomaron decisiones desde el reconocimiento e identificación de estrategias pertinentes hasta el diseño de actividades, selección de los recursos, herramientas y materiales de acuerdo a las condiciones y características del grupo para favorecer la adaptación en los estudiantes y responder a las necesidades e intereses primordiales. Del mismo modo se potenció al considerar las posibilidades, tiempos, espacios y dinámicas familiares y realizar las adecuaciones pertinentes para que todos los alumnos tuvieran accesibilidad a los conocimientos y contenidos. Finalmente, al diseñar estrategias basadas en las TIC, ya que fue una herramienta indispensable durante toda la investigación para lograr integrar el conocimiento y favorecer habilidades digitales tanto en la docente, alumnos y padres de familia, generando comunidades virtuales de aprendizaje, de trabajo y redes de colaboración e interacción a través del uso de la tecnología.

- *Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.*

Se logró favorecer mediante el uso de estrategias didácticas que permitieron promover un ambiente propicio para el aprendizaje, generando un clima de confianza en el aula

virtual y a distancia lo cual permitió desarrollar conocimientos, habilidades, actitudes y valores en los alumnos y la propia docente, del mismo modo se propició el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje, permitiendo que mediante una plataforma gestionaran sus procesos, tiempos y espacios para la realización de tareas escolares estableciendo comunicación eficiente con los alumnos, padres de familia y docente titular y finalmente adecuando los contenidos del aula virtual de acuerdo al contexto y las características de los alumnos y el grupo.

- *Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.*

Lo anterior se logró a partir de la organización y selección de los contenidos del plan y programas de estudio de educación preescolar, considerando aquellos que permitieron fortalecer habilidades y capacidades principales que caracterizan la adaptación y los aspectos identificados a favorecer en los estudiantes, con ello se logró aplicar e implementar metodologías situadas para el aprendizaje significativo de las diferentes áreas disciplinarias o campos formativos y con ello se emplearon diversidad de recursos y medios didácticos idóneos para la generación de aprendizajes de acuerdo con los niveles de desempeño esperados en el grado escolar y garantizando gradualmente el proceso adaptativo de los estudiantes.

- *Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje.*

Mediante la aplicación e implementación de estrategias de aprendizaje basadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como fue la plataforma de gestión de aprendizaje, los OVA, las presentaciones interactivas y juegos interactivo se logró potenciar dicha competencia, así mismo se promovió el uso de la tecnología entre sus alumnos para que aprendan por sí mismos compartiendo experiencias de aprendizaje, contenidos y aprendizajes adquiridos mediante los recursos empleados, del mismo modo se logró emplear la tecnología para generar comunidades y ambientes virtuales de aprendizaje.

- *Utiliza recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación.*

Se logró potenciar a través del uso de medios tecnológicos y las fuentes de información disponibles para recuperar información a partir de las categorías de análisis que se encontraron inmersas en la investigación que intervienen en todo el trabajo docente que se llevó a cabo, se mostraron habilidades en la búsqueda, sistematización y análisis de información, así como en el uso de la teoría para obtener un conocimiento más a profundidad del área que fue investigada, del mismo modo se aplicaron y analizaron resultados de la investigación para profundizar en el conocimiento y alcances de los alumnos e intervenir en sus procesos de desarrollo garantizando así su adaptación al aprendizaje ubicuo.

Por otro lado, a partir de la investigación realizada, se logró reconocer la importancia que tiene el proceso de adaptación del estudiante a los contextos y escenarios escolares, si bien es cierto las demandas y exigencias sociales cada vez son más complejas es necesario que toda persona se encuentre en un estado de equilibrio total mediante la aceptación y asimilación de la realidad y lo que demanda formar parte de ella, si los estudiantes no se encuentran adaptados difícilmente se lograrían aprendizajes significativos, siendo una capacidad fundamental para la superación personal, cada alumno presenta diferentes momentos y ritmos para lograr adaptarse, sin embargo ante una experiencia o situación que no habían vivenciado dicho proceso es aún más complejo en contextos de pandemia, sin embargo como docentes y partícipes de estos escenarios es necesario proporcionar a los estudiantes espacios, momentos y herramientas que les permitan responder a las demandas sociales y afrontar retos y desafíos con éxito, ya que la adaptabilidad implica un aprendizaje y con ello tener la capacidad de resiliencia, por ello es importante aprender en todo momento, pese al cambio o a la resistencia y que mejor con estrategias que permitan facilitar dicho proceso adaptativo.

En tercer momento, al llevar a cabo la investigación a distancia fue complejo de modo que las dificultades y los retos que se presentaron a lo largo de la investigación fueron diversos, ya que ante el trabajo a distancia se limitan los procesos de enseñanza – aprendizaje y las posibilidades que brindar aprendizajes significativos a todos los alumnos, por un lado, la permanencia de los alumnos disminuyó, ya que en algunos casos se perdió la comunicación desde que inicio el confinamiento, solo se obtuvieron

sus respuestas diagnósticas y no se logró involucrarlos a las actividades, a pesar de lograr establecer acuerdos particulares con aquellos estudiantes que presentaron mayores dificultades.

En cuanto a las dificultades a nivel personal, a partir del inicio de la pandemia en un primer momento el proceso de investigación se vio limitado, ya que anteriormente se trabajaba con un grupo distinto en el que la principal problemática fue establecer horarios y días específicos para la intervención virtual por motivos personales y falta de acceso a internet por parte de la docente titular, lo cual obstaculizó en gran medida la realización de la investigación a partir de los procesos de intervención, lo cual llevó a suspender e interrumpir la indagación y construcción de elementos y aspectos indispensables para iniciar con la exploración y conocimiento de lo que se favoreció posteriormente.

Lo anterior, también limitó el acercamiento y adquisición de experiencias de enseñanza - aprendizaje a distancia generando inseguridades en futuras intervenciones, en un principio era necesario la puesta en práctica y apropiación de estrategias a través de la virtualidad, y conocer las redes de comunicación con los alumnos y padres de familia, posteriormente ante la problemática presenciada surgió la necesidad de realizar un cambio de grupo para lograr llevar a cabo la investigación anterior.

Del mismo modo, surgieron dificultades por parte de los padres de familia que forman parte del grupo de 2º "B", resultó importante y necesario fortalecer la comunicación que ya se tenía con ellos ya que presentaron complejidad al momento de realizar las tareas escolares, la principal problemática presentada fue por las dinámicas y rutinas que cambiaron en cada a partir del confinamiento y presentó una limitante para realizar con sus hijos e hijas las actividades, lo anterior conllevó a la falta de evidencias, lo cual limitaba por determinados momentos la valoración y evaluación de los aprendizajes adquiridos por los alumnos, ya que a partir de ello no se lograba dar cuenta de la pertinencia de las actividades y estrategias, sin embargo posteriormente se generaron acuerdos entre docente titular y padres de familia flexibilizando la entrega de evidencias solicitadas por semana y con ello se logró adquirir y aumentar la totalidad de recursos para valorar el aprendizaje de los alumnos, sin embargo durante todo el

proceso de la investigación solamente se logró recuperar evidencias de 10 alumnos de los 16 que integran el grupo, existiendo desconocimiento de los procesos y aprendizajes adquiridos de los seis estudiantes restantes.

Finalmente, a partir de toda la indagación realizada surgen interrogantes y líneas de investigación de interés personal, considerando que a partir del escenario de aprendizaje a distancia el uso de las TIC fue un elemento indispensable para transmitir conocimientos emergen las siguientes preguntas ¿se necesitan contextos y adversidades como la pandemia para enseñar y potenciar en los alumnos competencias y habilidades digitales? ¿es necesario que los estudiantes se encuentren en el mismo espacio, momento y lugar para adquirir aprendizajes? Por otro lado, reflexionando sobre la imposibilidad de interacción social, ¿es necesario que los alumnos se encuentren presencialmente para relacionarse, interactuar y formar comunidades de aprendizaje? Y finalmente tomando en cuenta que en niveles superiores al nivel preescolar existen altos indicios de deserción escolar ¿Cuál es el papel del docente ante los procesos de adaptación en la transición de los grados académicos? ¿Qué características deben tener los docentes de los diferentes niveles para garantizar el ingreso, permanencia y egreso de todos los alumnos?

5.1 Referencias

Albornoz, E. (2017). La adaptación escolar en los niños y niñas con problemas de sobreprotección. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000400024

Alvarado, J. (2016). Estrategia de enseñanza. Blog de definición de estrategia de enseñanza <https://www.euroinnova.mx/blog/definicion-de-estrategia-de-ensenanza>

Álvarez, G. (16 de abril de 2020). Covid-19. Cambiar de paradigma educativo. *El COMIE y su papel en el conocimiento de los efectos del Covid-19 sobre la educación*: <http://www.comie.org.mx/v5/sitio/2020/04/16/covid-19-cambiar-de-paradigma-educativo/>

- Álvarez, J. (2003). Como hacer investigación cualitativa, fundamentos y metodología. Paidós Mexicana. p.103 -105. <http://www.derechoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/como-hacer-investigacion-cualitativa.pdf>
- Azalte, T., Puerta, M. y Morales, R. (2008). Una mediación pedagógica en educación superior en salud. El diario de campo. Revista Iberoamericana de Educación. (págs. 1-10). https://www.researchgate.net/publication/28231070_Una_mediacion_pedagogica_en_educacion_superior_en_salud_El_diario_de_campo
- Banco Mundial (2020, mayo). COVID-19: Impacto en la educación y respuestas de política pública. Impactos mundiales en la educación sin precedentes. (pág. 6) <https://thedocs.worldbank.org/en/doc/143771590756983343-0090022020/original/Covid19EducationSummaryesp.pdf>
- Barraza, A. (2 de febrero de 2002). Discusión conceptual sobre el término: Integración Escolar. *Sistema conceptual*. <https://www.psicologiacientifica.com/integracion-escolar/>
- Bausela, E. (s.f.). La docencia a través de la investigación–acción. *Algunas aplicaciones en el ámbito educativo*. (pág. 8). <https://rieoei.org/historico/deloslectores/682Bausela.PDF>
- Bautista, N. (2020). La adaptación del ser humano frente a una nueva normalidad. *Nuevos hábitos y costumbres entran a nuestra cotidianidad producto de la pandemia por covid-19 y el proceso adaptativo es propio del ser humano*. <https://www.minsalud.gov.co/Paginas/La-adaptacion-del-ser-humano-frente-a-una-nueva-normalidad-.aspx>
- Benítez, M. y Checa, V. (2011). La adaptación al medio escolar como incide en el comportamiento de los niños y niñas de tres años de los centros sociales sos” de la ciudad de Ibarra en el periodo 2010-2011. p.121 <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1908/3/FECYT%201067%20TESIS.pdf>
- Bernabeu, M. y Cónsul, M. (s/f). EDUCREA. *Aprendizaje basado en problemas: El Método ABP*. <https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/>
- Bisquerra, R. (2004). Metodología de la Investigación Educativa. *Definición de Investigación – Acción*. (pág.370). La Muralla, S.A.
- Bronfenbrenner, U. (1987). La ecología del desarrollo humano. Cognición y desarrollo humano: Paidós. (págs. 41-45). https://drive.google.com/file/d/1GtK0rQWJZ_POd6Skz5GzvmRLnPBQUUjr/view?usp=sharing

- Burbules, N. (2014). Los significados de "aprendizaje ubicuo". (págs. 1 – 7). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=275031898105>
- Bustos, E. (2009). La importancia del periodo de adaptación del niño a la escuela. *Definición del periodo de adaptación.* (págs.1-2) https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/EMILIA_BUSTOS_1.pdf
- Caldeiro, G. (2015, mayo). Aprendizaje Ubicuo. Oportunidades para el desarrollo de propuestas educativas en línea. https://www.researchgate.net/publication/284645999_Aprendizaje_ubicuo_opo rtunidades_para_el_desarrollo_de_propuestas_educativas_en_linea
- Calkins, S. y Dedmon. S. (2000, mayo). "Regulaciones fisiológicas y de comportamiento en dos años niños con problemas de comportamiento agresivo / destructivo", (págs.103-118). https://www.researchgate.net/publication/12483014_Physiological_and_Behavi oral_Regulation_in_Two-Year- Old_Children_with_AggressiveDestructive_Behavior_Problems
- CEPAL, (Comisión Económica para América Latina y el Caribe). (2020, agosto). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la- pandemia-covid-19>
- Cifuentes, J. (2020). Consecuencias en los Niños del Cierre de Escuelas por Covid-19: El Papel del Gobierno, Profesores y Padres. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social.* p.2
- Coll, C., Bustos, A. y Engel, A. (2008). "Las comunidades virtuales de aprendizaje". *Psicología de la educación virtual. Enseñar y aprender con las tecnologías de la información y la comunicación. Recursos tecnológicos para la creación de comunidades virtuales de aprendizaje.* (pág. 13). http://wiki.laptop.org/images/c/c3/Coll_Bustos_Engel_CVA.pdf
- Coll, C. (2004). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. Sinéctica.* (págs. 1-24). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99815899016>
- Coto, M., Collazos, C. y Mora, S. (2016). Modelo Colaborativo y Ubicuo para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel Iberoamericano. *Aprendizaje Ubicuo.* (págs., 5 – 6). <https://revistas.um.es/red/article/view/253521>
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. (1917). *Artículo 3. Gobierno Federal.* (págs. 12 – 25). http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf

- Fidias, G. (1999). El proyecto de investigación. Guía para su elaboración. Episteme. (págs. 1 – 26). https://www.researchgate.net/publication/27288131_El_Proyecto_de_Investigacion_Guia_para_su_Elaboracion
- Flores, Á. y García A. (2017). Sistema de aprendizaje ubicuo en ambientes virtuales. El aprendizaje ubicuo en ambientes virtuales. (pág. 4) <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v36n2/rces03217.pdf>
- Galán, M. (27 de abril de 2009). Metodología de la investigación. *El cuestionario aplicado en la investigación*. <http://manuelgalan.blogspot.com/2009/04/el-cuestionario-en-la-investigacion.html>.
- Gallego, M. (2015). Educación Emocional con y sin TDAH. EOS. (págs. 365 – 366). <https://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/view/17431/17871>
- Gamboa, M., García, Y. y Beltrán, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo *Estrategias pedagógicas y didácticas*. (p. 3). https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1_2013/a06_Estrategias_pedagogicas_y_did%C3%A1cticas_para_el_desarrollo_de_las_inteligencias_1.pdf
- García, C. (2013). La adaptación escolar en la infancia. *¿Qué es la adaptación escolar?* Revista digital de educación emocional Edúkame. (págs. 6 – 54). <https://1library.co/document/myjm13py-la-adaptacion-escolar-en-la-infancia.html>
- García, M. (2015). Tecnología y aprendizaje ubicuo. *Tecnología Ubicua*. (págs. 4 – 7). [http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/risi/pdfs/CA151ED15.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/risi/pdfs/CA151ED15.pdf)
- Gonzalo, R. (2003, mayo). El Diario como Instrumento para la Formación Permanente del Profesor de Educación Física. <https://www.efdeportes.com/efd60/diario.htm>
- Hammersley, M. y Atkinson P. (1994). Etnografía. *El acceso y relaciones de campo*. (págs. 71 – 140). Paidós. <http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/franco/Materiales%20de%20apoyo%20didactico/Etnografia.%20Metodos%20de%20Investig%20-%20Hammersley,%20Martyn%20y%20Atkinson,%20.pdf.pdf>
- Hernández, L. (26 de noviembre de 2015). México, líder de la OCDE en salones atiborrados. *El promedio en países desarrollados es de 15 alumnos por aula; en escuelas mexicanas es de 30 chicos o más; panorama de la educación 2015*. <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/11/26/1059697>
- Hernández, R. Fernández, C y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. *Muestreo en la investigación cualitativa y Recolección y análisis de datos*

cualitativos. p.390 y 510. Mc Graw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

León, S. (2009). ¿Por qué es necesario el periodo de adaptación en la educación infantil? *Definición de periodo de adaptación*. p.2 <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/08/%C2%BFPor-qu%C3%A9-el-perido-de-adaptaci%C3%B3n.pdf>

Latorre, A. (2003). La investigación acción conocer y cambiar la práctica educativa. *La investigación acción. Definición de investigación – acción*. (pág. 24). Graó. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

Londoño, M. (s/f). La adaptación escolar y social en niños de preescolar: un análisis a partir de las relaciones de aceptación y rechazo en el grupo de pares. p.7. <https://core.ac.uk/download/pdf/47070868.pdf>

Mata, L. (7 de mayo de 2019). El enfoque de investigación: la naturaleza del estudio. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-de-investigacion-la-naturaleza-del-estudio/>

MEJOREDU (8 de abril de 2020). Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación. *10 sugerencias para la educación durante la emergencia por Covid-19*. <https://www.gob.mx/mejoredu/articulos/10-sugerencias-para-la-educacion-durante-la-emergencia-por-covid-19>

Mendoza, Y. y Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias sociales de la universidad nacional del altiplano. (pág. 3). <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>

Monje, A. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. *Procesos y fases de la investigación cualitativa*. (págs. 31 – 48). Uniandes. https://www.academia.edu/38640173/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CUANTITATIVA_Y_CUALITATIVA_Gu%C3%ADa_did%C3%A1ctica

OMS. (11 de marzo de 2020). Ciencia. ¿Cuál es la diferencia entre pandemia y epidemia? *Se llama pandemia a la propagación mundial de una nueva enfermedad*. <https://www.ngenespanol.com/ciencia/cual-es-la-diferencia-entre-pandemia-y-epidemia/>

Orantes, L. (2011). “Estado de adaptación integral del estudiante de educación media de El Salvador”. <http://hdl.handle.net/11298/126>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). *Informe de políticas: La educación durante la COVID-19 y después de*

- ella. (págs. 7 – 9). https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy_brief_-_education_during_covid-19_and_beyond_spanish.pdf
- ONU, (2020). Informe de políticas: La educación durante la COVID-19 y después de ella. México. *Todos los niveles educativos y formativos están afectados*. (págs. 7 – 9) https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy_brief_-_education_during_covid-19_and_beyond_spanish.pdf
- Pascual, I. (2015). Diagnóstico pedagógico conceptos básicos y aplicaciones en el aula infantil. *Desarrollo del diagnóstico en educación. Definiciones de diagnóstico pedagógico*. UOC. p.42
- Peña, B. (18 de julio de 2019). 8 características de las personas resilientes. *Qué define a las personas resilientes*. <https://lamenteesmaravillosa.com/8-caracteristicas-de-las-personas-resilientes/>
- Pérez, J. (3 de diciembre de 2010). Asesoría de tesis y trabajos de grado. Cómo redactar el análisis de los resultados. <https://asesoriatesis1960.blogspot.com/2010/12/analisis-de-los-resultados.html>
- Piaget, J. (1896 – 1980). La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget. *El aprendizaje como adaptación*. <https://psicologiyamente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Porlán, R. (1987) *"El Maestro como Investigador en el Aula. Investigar para Conocer, Conocer para Enseñar"*. Revista Investigación en la Escuela. (págs. 63-69).
- Reimers, F. (9 de abril de 2020). Los cambios que la pandemia de Covid-19 producirá en la educación dependen de la atención que se ponga en las respuestas educativas. https://www.worldsofeducation.org/spa/woe_homepage/woe_detail/16727/%E2%80%9Cwhat-the-covid-19-pandemic-will-change-in-education-depends-on-the-thoughtfulness-of-education-responses-today%E2%80%9D-by-fernando-m-reimers
- Rodríguez G, Gil, J. Y García E. (1999) Metodología de la investigación cualitativa. *Métodos de investigación cualitativa*: (págs. 16 – 35): Aljibe. https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez
- S/A. (14 de septiembre de 2018). Masters, MBA y cursos online. *¿Qué es la enseñanza virtual?* <https://www.grupoioe.es/que-es-la-ensenanza-virtual/>
- Sanfeliciano, A. (31 de mayo de 2018). Psicología educativa y del desarrollo. *Los procesos de adaptación: la asimilación y la acomodación*. <https://lamenteesmaravillosa.com/procesos-de-adaptacion/>

- Santos, B. (8 de enero de 2021). Educación a distancia: guía para estudiar o dar clases online. *¡Qué es, cómo funciona y mucho más sobre el mercado de educación a distancia!* <https://blog.hotmart.com/es/educacion-a-distancia/>
- SEP. (9 de abril 2015). Acciones y programas. Educación Preescolar. SEP. <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/educacion-preescolar>
- SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Preescolar. Plan y programas de estudio. Orientaciones didácticas y sugerencias para la evaluación. SEP. (p.53-56).
- Tomasini, M. (2008). La escolaridad inicial como contexto socializador: Complejidad y conflictividad en la trama interactiva cotidiana. *Revista mexicana de investigación educativa*, 13 (36), 7-34. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662008000100002
- UNESCO (2 de abril de 2020). Covid 19: ¿Dónde está el debate sobre la información a distancia para maestros? *Blog de la educación mundial*. UNESCO. <https://educacionmundialblog.wordpress.com/2020/04/02/covid-19-donde-esta-el-debate-sobre-la-formacion-a-distancia-para-maestros/>
- UNICEF, (2020). Niñas y niños menores de 6 años en la pandemia. *Los cambios en su vida cotidiana pueden generar estrés*. <https://www.unicef.org/mexico/ni%C3%B1as-y-ni%C3%B1os-menores-de-6-a%C3%B1os-en-la-pandemia>
- Valenzuela, E. (12 de junio 2019). EDACOM. Tecnología Educativa. *Importancia de la educación preescolar*. <https://blog.edacom.mx/importancia-educacion-preescolar>
- Victoria, R., Utrilla, S. y Santamaria, A. (2017). Aprendizaje basado en juegos. Una alternativa viable para la enseñanza significativa de la sustentabilidad. *Revista Electrónica sobre Educación Media y Superior*. (págs. 1 – 16).
- Velásquez, A. (4 de agosto de 2020). Cambios de hábitos de vida en tiempos de la covid-19. *Algunos de los hábitos que han cambiado durante la cuarentena y consejos*. <https://laprensa.com.gt/2020/08/04/cambios-de-habitos-de-vida-en-tiempos-de-la-covid-19/#:~:text=Rutina%3A%20Al%20no%20salir%20de,estaba%20acostumbrado s%20hayan%20sido%20modificados.>
- Vázquez, M. (14 de agosto de 2009). El periodo de adaptación escolar. *La incorporación a los centros de los niños de tres años se realiza de forma progresiva durante las primeras semanas*. <https://www.consumer.es/educacion/el-periodo-de-adaptacion-escolar.html#:~:text=El%20catedr%C3%A1tico%20F%C3%A9lix%20S%C3%A1nchez%2C%20en,en%20funci%C3%B3n%20de%20cada%20ni%C3%B1o>

5.2 Anexos

Anexo 1. *Página Web Utilizada*

Plataforma de gestión del aprendizaje “Juego y Aprendo con Tecnología”

La plataforma utilizada para que los alumnos tuvieran acceso en todo momento y desde cualquier dispositivo, es decir, teléfono celular, tablet, computadora o laptop, fue diseñada en la herramienta wix, a partir de ello se organizó en diferentes apartados conforme a los campos y áreas que se atendieron.

Dicha plataforma tuvo adecuaciones tanto para los alumnos como para los padres de familia, en el caso de los estudiantes se colocaron audios para que logran comprender y navegar fácilmente en la web, y para los padres existieron botones de accesos directos para ingresar a las actividades diarias con las instrucciones de manera general de cada una de las tareas.

Para acceder y navegar en la plataforma anterior y poder observar los materiales y actividades realizadas, a continuación, se encuentra el enlace que permite ingresar y apreciar el contenido diseñado para los ciclos de intervención.

Enlace de la plataforma:

<https://meliher822.wixsite.com/my-site-2>



Anexo 2. Escala de Valoración de la Pertinencia de las Recursos Utilizados

Escala de valoración de recursos, plataformas y herramientas utilizadas en el ciclo 1 de intervención.

CRITERIO E INDICADORES	PLATAFORMA, HERRAMIENTA O RECURSO																				
	Nearpod			Árbol ABC			Kahoot			My Story Book			EducaPlay			YouTube			OVA's		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
PERMANENCIA																					
Existe disponibilidad del material al que debe acceder al alumno			X			X			X			X			X			X			X
El contenido queda acumulado y almacenado para futuras consultas			X			X			X			X			X			X			X
ACCESIBILIDAD																					
Tiene acceso desde cualquier dispositivo de acuerdo a lo que requiere el alumno			X			X			X			X			X			X			X
Los contenidos están disponibles en todo momento			X			X		X				X			X			X			X
INMEDIATEZ																					
Permite acceder al material de inmediato desde cualquier momento o lugar			X			X			X			X			X			X			X
INTERACTIVIDAD																					
Permite colaborar en línea con docente o compañeros		X			X			X			X			X			X			X	
Interactúa de manera inconsciente con dispositivos o computadoras			X			X			X			X			X			X			X
La interacción con la tecnología genera en el estudiante la necesidad de continuar aprendiendo			X			X			X			X			X			X			X
Permite a los alumnos comunicarse, relacionarse y aprender con compañeros y docentes		X			X			X			X			X			X			X	
ACTIVIDADES EN CONTEXTO																					
Permite aprendizaje en contexto			X			X			X			X			X			X			X
El aprendizaje permite integrarlo a la vida cotidiana			X			X			X			X			X			X			X

CRITERIO E INDICADORES	PLATAFORMA, HERRAMIENTA O RECURSO																	
	Nearpod			Árbol ABC			Kahoot			My Story Book		EducaPlay		YouTube		OVA's		
La actividad permite que el alumno genere un hábito de aprendizaje.			X			X			X			X			X			X
ADAPTABILIDAD																		
Permite obtener información correcta para el estudiante.			X			X			X			X			X			X
Permite al alumno adaptarse al aprendizaje a partir de la tecnología			X			X			X			X			X			X
Ayuda al alumno a aprender de manera autónoma			X			X			X			X			X			X
La herramienta es eficaz y permite que el alumno comprenda lo que aprende			X			X			X			X			X			X

Anexo 3. Escala Estimativa para Valorar los Aprendizajes de los Alumnos

ESCALA ESTIMATIVA

ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL			Educación Socioemocional						
APRENDIZAJE ESPERADO			<ul style="list-style-type: none"> Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las. 						
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: No te rindas					FECHA: 19 de marzo de 2021		Ciclo 1 de intervención.		
INDICADORES	APRENDIZAJE ADQUIRIDO EN FUNCIÓN DEL APRENDIZAJE ESPERADO					APRENDIZAJE A PARTIR DE LA TECNOLOGÍA			
	Se involucra en las actividades desafiantes	Asume retos	Concluye las actividades con éxito	Toma decisiones para ejecutar una tarea por si solos		El recurso permitió que al alumno respondiera a la actividad	Permitió facilitar el aprendizaje a los alumnos	Permitió adquirir aprendizajes específicos	
1. A. S. L.									
2. C. M. M. A.									
3. C. C. K. D.									
4. C. B. A. A.									
5. C. C. A. J.									
6. H. V. S.									
7. L. S. D. T.									
8. O. P. F.									
9. R. M. C. D.									
10. R. V. D. V.									
11. R. R. V. A.									
12. R. J. D.									
13. S. M. M.									
14. S. E. F. A.									
15. T. O. A. R.									
16. V. H. E. S.									
Alumnos involucrados	10/16	10/16	7/16	8/16		10/16	8/16	9/16	
OBSERVACIONES	Los alumnos marcados en color rojo, no se presentaron a clase virtual, del mismo modo no enviaron evidencias.								

Anexo 4. Evidencias del Ciclo Uno “Interactividad Tecnológica”

<p style="text-align: center;">Alumna: “F. O. P”</p>  <p>Evidencia 1: Acercamiento al uso de la tecnología, la alumna observa un video sobre la actividad que debe realizar, utilizando la plataforma “Juego y Aprendo con Tecnología”.</p>	<p style="text-align: center;">Alumna: “D.V.R.V”</p>  <p>Evidencia 2: Resolución de retos a partir del uso de la tecnología, la alumna logró resolver un rompecabezas mediante un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).</p>
<p style="text-align: center;">Alumna: “A.R.T.O”</p>  <p>Evidencia 3: Realización de actividades a partir del uso de la tecnología, la alumna observa la clase y realiza la actividad solicitada.</p>	<p style="text-align: center;">Alumno: “D.R.J”</p>  <p>Evidencia 4: Actividad resolviendo desafíos, el alumno logró resolver y dar solución a las actividades planteadas a partir de un OVA.</p>
<p style="text-align: center;">Alumna: “A.R.T.O”</p>  <p>Evidencia 5: Aprendizaje de las figuras a partir de juegos interactivos, la alumna logró relacionar la figura geométrica con objetos que la rodean.</p>	<p style="text-align: center;">Alumno: “C.D.R.M”</p>  <p>Evidencia 6: El alumno logró realizar un cuento mediante la plataforma “My Story Book”.</p>

Anexo 5. Infografías Diseñadas para Realizar las Técnicas de Relajación

TÉCNICA DE LA TORTUGA

Esta técnica te ayudará a mantener la calma y te ayuda a tener seguridad en ti mismo.

-  1. Siéntate en un lugar cómodo y coloca tus pies juntos
-  2. Coloca tus brazos por debajo de tus piernas
-  3. Gira tus manos hacia arriba, para que las palmas miren hacia arriba.
-  4. Agacha tu cabeza hacia el pecho, y... listo ahora eres una tortuga.

Mantén la posición aproximadamente 10 segundos e intenta el ejercicio de nuevo varias veces

TÉCNICA DE LA HORMIGA

-  1. Imagina que eres una hormiga
-  2. Intenta respirar como ella, lento y muy profundo.
-  4. Ahora imagina que eres un león
-  5. Intenta respirar como él, rápido y fuerte

Finalmente, ¿Cuál te ha gustado más?

Esta técnica te ayudará a controlar alguna emoción desagradable.




Técnica del Globo

Esta técnica te ayudará a controlar tu respiración.

-  1. Llena de aire tus pulmones lo más que puedas.
-  2. Coloca el globo la boquilla del globo en tu boca.
-  3. Exhala lentamente el aire dentro del globo, hasta que quede inflado.
-  4. Deja desinflar el globo e intenta volver a inflarlo varias veces.

TÉCNICA DEL PELUCHE

Esta técnica te ayudará a liberar tensión muscular y estrés.

- PASO 1**
 Encuentra un lugar cómodo y seguro para ti
- PASO 2**
Utiliza tu peluche favorito y dale un abrazo enorme con todas tus fuerzas. 
- PASO 3**
 Cuéntale a tu peluche lo que tu quieras, puede ser algún secreto o emoción.

Anexo 6. Guion de Observación

Guion de Observación		Fecha: 20 y 23 de abril.
Clases virtuales del ciclo dos: "Break Out Rooms e Interacción social"		
Propósito: Identificar y valorar los procesos, habilidades y destrezas de interacción social entre los compañeros de clase.	Duración: dos clases de 11:00 am a 11:40 am.	Número total de alumnos que entraron a clase: 10.
Aspectos a Evaluar	Observaciones Generales	
Incorporación	Permanecen en clase con otros compañeros durante la clase.	Los alumnos muestran mayor <i>seguridad y entusiasmo</i> al integrarse a las clases a partir de las actividades realizadas.
	Se unen a actividades en las que participan más compañeros.	Se integraron de <i>manera activa</i> en todas las actividades realizadas y <i>participaron con mayor frecuencia</i> , mostrando <i>agrado</i> por realizar las tareas solicitadas en equipo.
	Eligen con quienes compañeros desea relacionarse.	Expresaron con <i>seguridad y confianza</i> con qué compañeros deseaban trabajar, los alumnos <i>decidieron y conformaron las parejas</i> de trabajo en cada una de las actividades desarrolladas.
	Colaboran con otros en las actividades.	Lograron <i>convivir, compartir y jugar</i> en las diferentes <i>salas</i> que se crearon, incluso comentaron que <i>les gustó mucho</i> .
Regulación	Dicen cosas agradables a sus compañeros.	Los alumnos <i>platican con sus compañeros</i> y les hacen saber que <i>los extrañan y ya quieren ir a la escuela</i> para poder jugar.
	Esperan su turno al participar.	Cada uno de ellos logra esperar su turno <i>manteniendo su micrófono apagado y levantando la mano</i> para poder participar.
	Esperan su turno en actividades en pares, equipos o grupal.	Al momento de trabajar con sus compañeros logran <i>esperar su turno</i> para poder hablar y expresar lo que desean, lograron <i>establecer relaciones armónicas y de convivencia</i> .
	Hablan sobre sus estados de ánimo (tristeza, enojo, alegría)	Durante las clases los alumnos comparten con sus compañeros y docente <i>sus sentimientos y emociones</i> a partir de la pandemia con ello <i>generaron empatía</i> por los otros.
Desenvolvimiento	Participan en una conversación sobre algún tema.	Los alumnos <i>mostraron interés y gusto por participar</i> en las actividades y conversaciones sobre diversos temas, aumentó su <i>motivación y asistencia</i> durante las clases.
	Respetan las normas y reglas de las clases en línea.	Lograron <i>regular sus conductas</i> durante las clases, hicieron <i>buen uso del micrófono, respetaron turnos, se captó su atención</i> en todo momento y <i>escuchaban a sus compañeros</i> .
	Siguen las indicaciones para realizar las actividades	<i>Escuchan indicaciones</i> con mayor atención, <i>realizan las tareas</i> que se les solicita hasta concluir las y <i>solicitan ayuda</i> cuando lo requieren.
	Participan en juegos o actividades de clases.	Se <i>integraron con éxito</i> en todas las actividades realizadas y <i>participaron con entusiasmo</i> .
Comunicación	Dialogan para ponerse de acuerdo en alguna actividad.	Se <i>comunicaron</i> y lograron <i>establecer acuerdos</i> para el desarrollo de actividades que se les solicitaba por equipos o en <i>parejas, trabajando de manera colaborativa</i> .
	Mantienen una conversación entre compañeros y docente.	Lograron establecer <i>redes de comunicación asertivas</i> en las que <i>platicaban experiencias y compartieron conocimientos</i> sobre las propias actividades.
	Saluda a sus compañeros.	Al inicio y finalizar la sesión se llevaron a cabo <i>rutinas de saludos y despedidas</i> para <i>generar un ambiente de confianza</i> .
	Comparte experiencias, gustos e intereses con sus compañeros.	<i>Hablaron y expresaron</i> acerca de sus gustos, intereses, experiencias en casa, sentimientos y emociones, del mismo modo tuvieron oportunidad de <i>compartir juguetes favoritos</i> .

Anexo 7. Diario de Campo

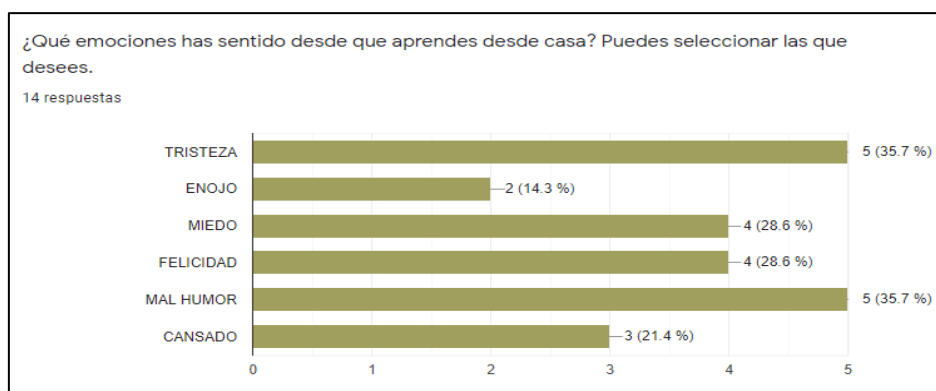
DIARIO DE CAMPO: ACTIVIDADES DE LIBERACIÓN DE EMOCIONES

“Sesión de Ritmos, Cantos y Juegos”

El día de hoy la clase dio inició a las 11:00 de la mañana, para ello se diseñó un plan de trabajo en el que el objetivo fundamental fue proporcionar técnicas de relajación de emociones, ya que ante el confinamiento los alumnos presentan diversidad de emociones que algunos momentos pueden llegar a ser desagradables para ellos, en el grupo a partir de la aplicación de un cuestionario se identificaron las siguientes: (ver figura 1)

Figura 1.

Emociones que Presenta Los Alumnos Durante el Aprendizaje Desde Casa.



Nota: Información recuperada del cuestionario aplicado a los alumnos de 2º “B”.

De primer momento, fue necesario preguntarles a los alumnos cómo se sentían el día de hoy y a partir de sus respuestas se les propuso realizar actividades que les permitan disminuir aquellas emociones desagradables, posteriormente se les solicitó buscar un lugar cómodo en casa para que pudieran realizar ejercicio, una vez que cada uno de ellos estuvo preparado se les explicó lo que iban a aprender: *“logren identificar, expresar y comunicar a sus compañeros las diferentes emociones que sienten a partir de actividades y juegos individuales y colectivos”*

Para iniciar se realizó un calentamiento, con tres actividades sencillas, se interpretó un cuento motor llamado *“La señora lengua”*, posteriormente con ayuda de una canción se realizaron movimientos de cabeza, brazos, piernas, pies y finalmente marcha y

saltos ligeros. Para el desarrollo de la actividad se realizaron las siguientes rondas infantiles:

- “El Cocodrilo Dante”, para poner en movimiento todo el cuerpo.
- Continuar con “Juan, Paco, Pedro de la Mar”
- Posteriormente “La Mané”

En cada una de ellas los alumnos bailaron, cantaron y se mostraron interesados en ello, posteriormente algunos de ellos propusieron algunas canciones de su agrado a partir de lo anterior se logró que los estudiantes se *motivaran* hacían las actividades, ya que en el cuestionario inicial dieron a conocer que les gustaba el movimiento, bailar y cantar, se mostraron *felices* durante la ejecución de cada una de ellas. Para continuar, se realizaron los siguientes juegos:

- Estatuas de Marfil y el alumno que se movía tuvo que contar una adivinanza o un chiste.
- Después “El juego de Do Pingüe”, es una canción en la que mencionan cómo deben bailar los niños y los movimientos que deben hacer, por ejemplo, bailar como robot, música disco, actuar como un mono, entre otros.

Lo anterior permitió que los alumnos mediante el juego liberaran emociones desagradables y logran realizar actividades que les gustan *generando entusiasmo y felicidad* durante toda la clase realizada, a partir de ello la SEP (2017) menciona que:

el desarrollo de capacidades socioemocionales se lleva a cabo mediante experiencias y el juego diario, con ello hacer uso de momentos o situaciones que surgen espontáneamente y en los que puede intervenir para enseñarles y apoyar a los niños a manejar la expresión de sus sentimientos, pensamientos y conductas.

Posteriormente para proporcionar a los alumnos técnicas y herramientas de control y manejo de emociones se realizaron actividades como “*Liberando emociones*”, en la que con ayuda de globos de colores los alumnos liberaron aquellas emociones desagradables que sentían, se les solicitó tres globos de diferentes colores (rojo, negro y azul) en caso de no tener algún color podría ser sustituido por otro, a cada globo se le asignó una emoción, rojo (enojo), azul (tristeza) y negro (miedo), los alumnos

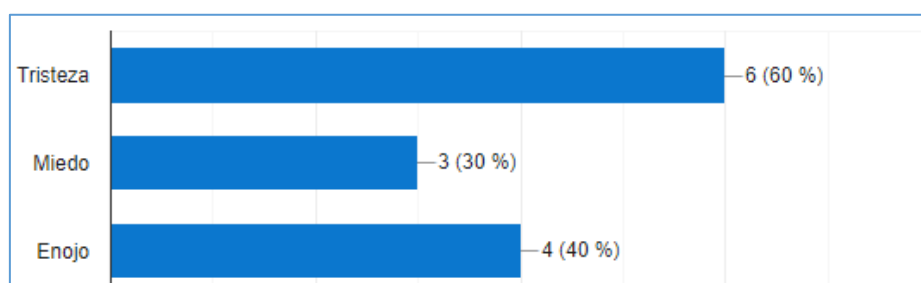
inflaron cada uno de ellos mientras se les decía que recordaran aquellas situaciones que les provocarían miedo, enojo y tristeza y posteriormente explotaron cada uno de ellos.

Para finalizar con la actividad, se les compartieron algunas infografías en pantalla las cuales tenían en el contenido técnicas de relajación que permitieron que los alumnos las pusieran en práctica, a partir de ello expresaron cómo se sintieron y todos mencionaron que se sintieron relajados, les dio sueño y se sintieron felices, posteriormente se les mencionó que estas técnicas les son funcionales para que cuando estén en casa y presenten alguna emoción que no les guste puedan ponerlas en práctica y así mejore su estado de ánimo, la SEP (2017) menciona que es importante que los alumnos experimenten diversas técnicas para el control de manifestaciones impulsivas o agresivas y comprendan que ellos pueden hacer algo para calmarse y tener control de sí mismos.

A partir de lo anterior, se aplicó un cuestionario en el que se preguntó a los alumnos ¿Qué emociones han disminuido a partir de las técnicas de relajación que aprendiste en clase y aplicas en casa? Y se logró apreciar un avance progresivo en las emociones desagradables que presentaban los alumnos. (Ver figura 2)

Figura 2.

Emociones que Liberaron los Alumnos a partir de las Técnicas de Relajación.



Nota: Información recuperada del cuestionario aplicado a los alumnos de 2º “B”.

A partir de las actividades realizadas y de los resultados obtenidos se logró identificar que fueron favorables y pertinentes para disminuir las emociones desagradables que presentan los alumnos a partir de diferentes situaciones que experimentan estando en casa a partir del confinamiento por COVID – 19.

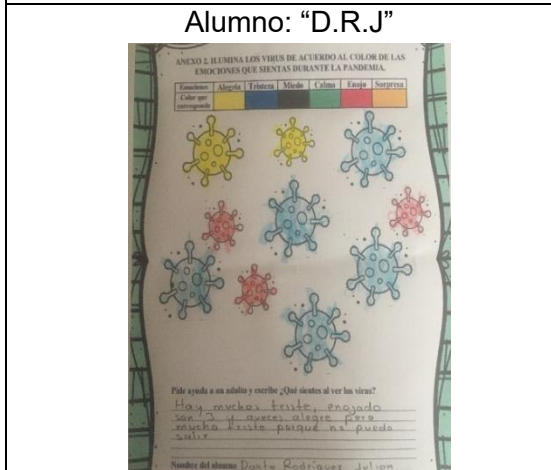
Anexo 8. Evidencias del Ciclo Dos “Interacción social y Manejo de Emociones”



Evidencia 7: Durante la clase virtual los alumnos lograron trabajar en equipos para resolver retos y misiones secretas en conjunto.



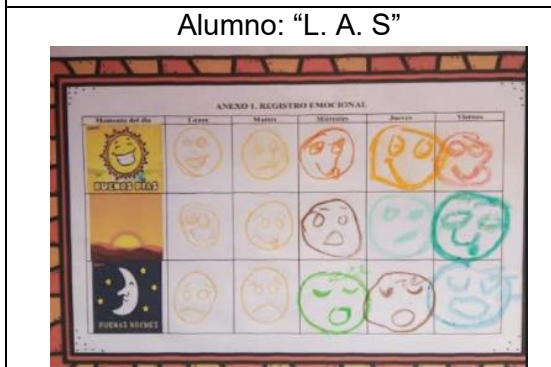
Evidencia 8: Equipos de trabajo a partir de los “Break Out Rooms”, los alumnos lograron compartir plantas que tienen en casa.



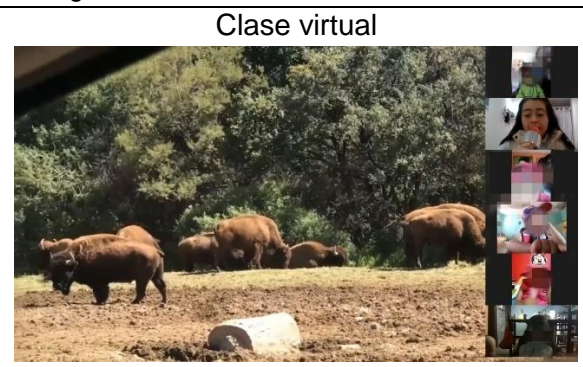
Evidencia 9: El alumno logró identificar emociones a partir del confinamiento y colorear la cantidad de virus que representan cada una.



Evidencia 10: Técnicas de relajación, el alumno logró disminuir aquellas emociones desagradables.




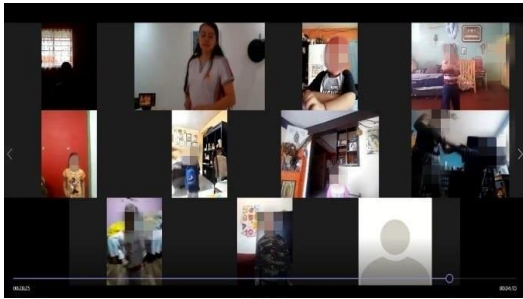




Evidencia 11: A partir del registro emocional el alumno logró reconocer emociones y en caso de presenciar alguna desagradable realizar alguna técnica para disminuirla y controlarla.



Evidencia 12: Los alumnos tuvieron la oportunidad de realizar recorridos virtuales y compartir lo aprendido con sus compañeros.

Anexo 9. Evidencias del Ciclo Tres “Interacción Libre y Juegos”

<p style="text-align: center;">Alumna: “F.O.T”</p>  <p>Evidencia 13: Carta escrita por una alumna para sus compañeros de clase y la docente.</p>	<p style="text-align: center;">Alumno: “M.S.M”</p>  <p>Evidencia 14: Cofre de las emociones el alumno logró reconocer e identificar objetos que le generan alegría, miedo, tristeza, felicidad y enojo.</p>
<p style="text-align: center;">Clase virtual</p>  <p>Evidencia 15: Los alumnos tuvieron la oportunidad de jugar e interactuar a partir del uso de diferentes salas, con compañeros que ellos eligieron.</p>	<p style="text-align: center;">Clase virtual</p>  <p>Evidencia 16: Los alumnos lograron tener experiencias que les permitieron moverse, realizar juegos y rondas infantiles, a partir de ello aumentar su motivación y entusiasmo.</p>
<p style="text-align: center;">Alumnos: “S.H.V” y “A.R.T.O”</p>  <p>Evidencia 17: Los alumnos lograron integrar e interactuar con sus familiares a partir de juegos tradicionales realizados.</p>	<p style="text-align: center;">Alumno: “F. O. P”</p>  <p>Evidencia 18: La alumna logró compartir con sus compañeros una historia de invención propia en la que habló sobre la importancia de reconocer y controlar las emociones.</p>

2021. "Año de la Independencia y la Grandeza de México".
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL
DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR

Oficio No. 0337/20-21-07
Asunto: Se autoriza impresión de
documento recepcional.

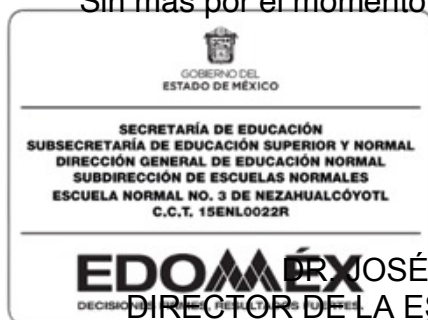
Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México a 12 de julio de 2021.

C. MELISA ESMERALDA OCHOA HERNANDEZ
PRESENTE.

La Dirección de la Escuela Normal No. 3 de Nezahualcóyotl, se permite comunicar a usted que ha sido autorizado su documento recepcional en la modalidad: TESIS DE INVESTIGACION: que presentó con el tema: **ESTRATEGIAS PARA ADAPTAR AL NIÑO PREESCOLAR AL APRENDIZAJE UBICUO ANTE LA PANDEMIA POR COVID – 19.**

Por lo que procede la impresión y reproducción de dicho documento para la sustentación de su examen profesional.

Sin más por el momento, le deseo éxito en la culminación de su proceso.



ATENTAMENTE

DR. JOSÉ ALEJANDRO SÁNCHEZ RODRÍGUEZ
DIRECTOR DE LA ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL