

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jessica Steffanía León-Ávila; Darwin Gabriel García-Herrera; Juan Carlos Erazo-Álvarez;
Cecilia Ivonne Narváez-Zurita

[DOI 10.35381/cm.v6i3.401](https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.401)

Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golecogami

Active methodologies for teaching-learning in initial education: An experience with Golecogami

Jessica Steffanía León-Ávila
jeleona33@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6312-1289>

Darwin Gabriel García-Herrera
dggarciah@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Juan Carlos Erazo-Álvarez
icerazo@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Cecilia Ivonne Narváez-Zurita
inarvaez@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-7437-9880>

Recibido: 20 de agosto de 2020
Aprobado: 15 de noviembre de 2020

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jessica Steffanía León-Ávila; Darwin Gabriel García-Herrera; Juan Carlos Erazo-Álvarez;
Cecilia Ivonne Narváez-Zurita

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue analizar cuáles son los retos y propuestas para la enseñanza con metodologías activas en educación inicial desde la perspectiva docente. Con enfoque cualitativo y cuantitativo, ya que se aplicó una encuesta y entrevista a docentes de nivel inicial; de diseño no experimental y transversal. Los resultados obtenidos, reflejaron la importancia del compromiso docente de auto prepararse de metodologías que motiven a los niños a aprender, como lo son las metodologías activas. Además, se pudo establecer que el juego de roles, el aprendizaje colaborativo, y la gamificación son las más recomendables para trabajar con niños de esta edad, y como tal, se estableció la propuesta denominada Golescogami.

Descriptores: Experimento educacional; educación de la primera infancia; investigación pedagógica. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze what are the challenges and proposals for teaching with active methodologies in initial education from the teaching perspective. With a qualitative and quantitative approach, since a survey and interview were applied to initial level teachers; non-experimental and cross-sectional design. The results obtained reflected the importance of the teaching commitment to self-prepare for methodologies that motivate children to learn, such as active methodologies. In addition, it could be established that role play, collaborative learning, and gamification are the most recommended for working with children of this age, and as such, the proposal called Golescogami was established.

Descriptors: Educational experiments; early childhood education; educational research. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje para hacer que el momento de aprender sea más ameno y significativo; cada uno con sus ventajas y características propias que se acoplan a los distintos niveles educativos, esta investigación está centrada en el nivel inicial y su enseñanza con metodologías activas. La Educación Inicial, es sin lugar a duda, unos de los niveles más importantes en la etapa escolar, la iniciación de un aprendizaje formal sugiere una planificación meticulosa y estructurada para que aprender no sea aburrido ni estresante; sino más bien divertido.

De acuerdo a lo publicado por el (Banco Mundial, 2019) las falencias del aprendizaje son por decirlo simple, un problema que afecta a nivel mundial; pues; si bien, el acceso a la educación ha mejorado de manera considerable, el solo estar en el aula no significa aprender; a las afueras de India, a más de la mitad de los alumnos se les dificulta resolver ciertas operaciones básicas como la suma o resta y este problema se sigue continuando año tras año, para lo cual, se hace muy poco o nada por superar este problema.

Por su parte la (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2019) manifiesta que, la Educación Inicial, sienta las bases para que su vida siga floreciente de buenos resultados, ya que, al ingresar al primero de básica ellos ya tienen desarrollados ciertos requisitos necesarios en este nivel, pero el problema surge, pues, se evidencia que solo la mitad de niños acceden a estos beneficios; 175 millones no lo están; en países menos desarrollados el 78% no disfruta de esta etapa escolar; en el actual informe la UNICEF hace un llamado a todos los países a actuar de manera oportuna y mejorar las experiencias en estos primeros años de aprendizaje.

En lo que refiere a América Latina y el Caribe refieren que el iniciar la escolaridad antes o después depende mucho de factores sociales y culturales de cada país, pero lo que sí se evidencia con claridad es el grado de preparación docente con factor decisivo y contundente de éxito. Así también, (Villarroel, 2015) relata que, en los últimos años, en el Ecuador; los mecanismos de aprendizaje para los niños de primera infancia no son

ejecutados de manera correcta, quizás por no profundizar en la importancia que tiene la educación a esta edad o por la falta de conocimiento de metodologías que favorezcan el aprendizaje de los mismos.

Lamentablemente, algunos docentes no identifican de manera clara la metodología que utilizan, según un estudio de metodologías activas en Santo Domingo- Ecuador, que demuestra el conocimiento de estas metodologías con indicadores entre Bajas y Altas, siendo predominante el nivel bajo, esto, evidencia una falta de conocimiento en los docentes (Cano de la Cruz, Aguiar , & Mendoza, 2019). Así mismo, existen muy pocas investigaciones sobre metodologías activas en educación inicial, y el desconocimiento acerca de los retos y propuestas para la enseñanza con estas metodologías en este subnivel de educación puede ser un factor limitante, debido a que algunos docentes pueden utilizarla estas metodologías, pero no estar capacitados para trabajar con ellas. La Educación Inicial requiere el compromiso de todos, pero, sin lugar a duda, más aún; de los docentes que son quienes guían el aprendizaje en su contexto formal; un profesor siempre dejará huellas en la vida de los niños y depende de ellos que sean buenas. La manera en la que desarrolle sus habilidades y destrezas tanto físicas como cognitivas se verán reflejadas en la satisfacción del deber cumplido. La educación ha sido siempre considerada como la mejor estrategia para el avance de un país.

Los cambios se pueden dar siempre y cuando haya la predisposición y vocación, el amor a lo que se hace influye de modo significativo, ya que, de cierta manera; los entes encargados de asegurar una educación de calidad y calidez en el país no saben en relevancia a quiénes va dirigido dichas estrategias y contenidos, solo el docente conoce de su grupo sus debilidades y fortalezas. Entonces, el cambio como tal lo determina un buen docente. Por todo esto y más, es necesario que como docentes asuman responsabilidad en sus funciones, para motivar a los alumnos a aprender; para mejorar la calidad en los aprendizajes, actualizándose por propia parte sobre metodologías que motiven al estudiante.

Como lo detalla (Callejo, 2018) es indispensable que como docentes fomenten metodologías activas para que el niño o niño interactúe, genere sus propios conocimientos, aprovechar de su interés por descubrir las cosas. Por consiguiente, es necesario como docentes conocer metodologías que motiven al niño a ser partícipes en su proceso de aprender, en este sentido resulta muy útil y conveniente conocer cuáles son sus perspectivas a cerca de este contexto.

Es por ello que el objetivo de esta investigación es analizar cuáles son los retos y propuestas para la enseñanza con metodologías activas en educación inicial desde la perspectiva docente y de tal forma determinar una propuesta sobre cuál es la mejor opción para trabajar con los niños en este nivel educativo.

Referencial teórico

Existen diversos estudios que tratan sobre metodologías activas y su aplicación en aprendizaje de estudiantes, es por ello que, se hará un abordaje previo de algunas que se asemejen al tema de interés. En tal circunstancia, se procede a efectuar una exploración de distintos abordajes; en Brasil fue llevado a cabo una investigación referente a la apropiación de concepto de divisiones mediante intervención pedagógica con metodologías activas; el autor de este estudio refiere al juego como una metodología activa que potencia de mejor manera la adquisición de conocimientos; para este estudio se realizó un pre-test y un post-test en dos grupos comparados con 6 niños en cada grupo, en el pre-test se observó las mismas dificultades en ambos grupos, luego de aplicar la intervención se pudo verificar que el grupo experimental superó dichas dificultades, mejor dominio en las divisiones y pudieron describir procedimiento de sumas y multiplicaciones, resolver problemas propuestos durante la intervención, mientras que el grupo de control no presentó mejorías, lo cual pudo constatar que el trabajo con metodologías activas ayuda a obtener aprendizajes (Bessa & Gonçalves da Costa, 2019).

Así mismo, un artículo sobre el juego de roles en la educación infantil realizado por (Marcolino & Mello, 2015) con niños de 4 años y medio y cinco, se basa en lo referido por Elkonin que el juego es aquel que logra un desarrollo máximo en su imaginación al interpretar ciertos roles de la colectividad que lo rodea, el cual demuestra la veracidad de lo expuesto por Elkonin por cuanto el conocimiento que los niños tienen de su contexto social es de gran importancia para su aprendizaje siempre y cuando esté mediado con un objetivo educativo claro. De las once escuelas observadas dos no tenían planificado al juego como estrategia de aprendizaje, pero se pudo observar que los niños podían jugar en espacios libres; este artículo relata la importancia de la intervención del docente para proporcionar el escenario y recursos necesarios y la escena no tome un sentido contrario pues las situaciones reales que viven los niños son muchas. En fin, aunque el juego posee muchos ventajas para el desarrollo de los niños, no es aprovechado de la manera correcta para generar aprendizajes en los niños.

En un estudio llevado a cabo en España a través del diseño experimental de un análisis descriptivo y correlacional basado en la perspectiva cuantitativa. En primer lugar, los estudiantes, que no habían tenido experiencias con la gamificación o el aprendizaje invertido, respondieron a una pre-prueba. Finalmente, se volvió a dar un post-test a los estudiantes para medir las diferentes variables después de la experiencia de las metodologías activas antes mencionadas.

Los estudiantes son los protagonistas de todo el proceso, y el papel del profesor se centra en presentar las actividades y ser guía y orientador. El uso de las tecnologías y las metodologías innovadoras que se derivan de su implantación en el aula resultan ser las herramientas clave para el futuro del desarrollo educativo debido a los múltiples beneficios que producen en los estudiantes. La implementación del aula invertida y la gamificación provocan una mejora en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, en sus logros y en el entusiasmo reflejado en los estudiantes. Además, mejora los procesos

de motivación y, sobre todo, el proceso de autonomía en los estudiantes (Parra, López, Segura, & Fuentes , 2020).

De igual manera, (Orozco & Perochena , 2016) en la institución Faro de Chipiona, con un tipo de metodología activa denominada trabajo por proyectos con 60 niños entre dos y tres años de edad, aluden en base a los resultados obtenidos a través de la observación sistemática que el uso de esta metodología ha contribuido de manera significativa en el aprendizaje de los niños, ayudando a generar nexos con su realidad.

Con respecto a Ecuador, (Macías, 2017) con respecto a metodologías activas en niños que tienen discapacidad intelectual, el cual se llevó a cabo con una muestra de 30 entre edades de 4 a 11 años; a través de encuestas, entrevistas y fichas de observación en las que se verificaron el escaso conocimiento de los profesores sobre estas metodologías, así mismo como resultado de la aplicación de estas metodologías se notó un avance favorable e inclusive algunos de ellos fueron promovidos de nivel.

Educación Inicial

El término infancia a lo largo del tiempo ha ido tomando ciertos cambios, que varían mucho de lo que es la realidad ahora, en la antigua Grecia y antigua Roma los niños eran considerados como pequeñas personas que debían únicamente obedecer a su mayores, ya en la Edad Media se amerita que deben ser protegidos por sus padres. Continuando este pasaje, en los siglo XVII y XVIII se toma en cuenta que cumplen una función de vida, ya en la época de Rosseau en el siglo XVIII expone al niño como un ser que posee sentimientos y necesita ser educado y y amado, pero, lastimosamente; la industria en aquel entonces, en sus vanos intereses, lo toma como un objeto de trabajo.

En el siglo XX, luego de la segunda guerra mundial se determina que es un ser humano que comparte con su entorno y el resto de la sociedad, puede aportar y gozar de aprendizajes, deberes y derechos como los demás (Padilla, Borjas, & Torres, 2017). Desde ese entonces, el concepto de niñez o infancia ha tomado una un avance positivo

y de interés relevante. En la Actualidad , se sabe que la niñez es el período inicial de desarrollo, la misma que servirá para todo el transcurrir de su vida; es por ello; que se debe estimular de la mejor manera posible, y no solo eso sino también brindarles amor, proección y cuidados para que sean adultos exitosos y buenos.

Con las aportaciones de (Escobar, 2006) se puede abordar acerca de la importancia en educación inicial quien enfatiza que a este grupo pertenecen niños menores a seis años, además, relata que es primordial aprovechar los primeros años de vida de las personas, descubrir y desplegar sus potencialidades lo mejor posible, no solo por activar su inteligencia, sino más bien para el correcto e idóneo desenvolvimiento del conjunto de habilidades del niño como son el nivel de cognición, psicológico, motriz, social y lingüístico. En sus primeros años los niños experimentan los más importantes choques neuronales llamadas sinapsis, las cuales dependen en gran medida de la alimentación, estado de salud, relación con el medio ambiente, interacciones sociales que hacen posible la calidad en la continuidad de su vida, debido a que el mayor progreso de su inteligencia se produce hasta los siete años de vida según lo demuestran varios estudios. El (Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc], 2014) en su guía de implementación del currículo para Educación Inicial propone estrategias didácticas, mismas que se detallan como experiencias de aprendizaje y el trabajo por rincones, que favorecen a desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas hasta los 5 años de edad. El docente es el responsable de seleccionar la metodología, reestructurar o innovar con nuevas estrategias cuando se considere oportuno considerando el logro de los objetivos planteados. Recomendamos también considerar ciertos aspectos que son esenciales en su aprendizaje como lo son el juego, actividades que armonicen su vinculación con la naturaleza, animación a la lectura, así como el arte que permite la expresión en su más bello esplendor.

Escuela Nueva

La Escuela Nueva de acuerdo a (Villarroel, 2015) surge con el afán de evolucionar la educación, pasar del aprendizaje típico tradicionalista en el que el maestro transmitía sus conocimientos a los estudiantes y era quién siempre tenía la razón y la última palabra, donde la memorización y repetición fueron las mejores estrategias que poseían. Es por tal razón que la Escuela Nueva se origina, entre el siglo XIX y XX; con figuras como Montessori, Decroly, Friedrich Fröebel quienes idearon metodologías en la que el niño participara de forma activa en su aprendizaje y desarrollo.

En cierta manera, de un modo u otro se ha tratado de modificar la adquisición de conocimientos, en tal instancia se describirá a las metodologías activas con una alternativa de mejoramiento.

Con base a lo descrito por (Serna & Díaz, 2013) el concepto de Metodología Activa es aquel que hace alusión que para lograr un aprendizaje efectivo es necesario involucrar al estudiante, que sea activo en la construcción de su conocimiento, en tanto que el docente en su papel de guía y mediador, es quien va a generar las condiciones idóneas de aprendizaje; para desarrollar en los estudiantes un pensamiento crítico, creativo y una comunicación eficaz, para lo cual es necesario experimentar. Estas metodologías potencian la motivación, participación y mejor abstracción de saberes.

A su vez, (Campillay & Meléndez, 2015) determinan que las Metodologías Activas son aquellas que permiten al estudiante fomentar, impulsar, alcanzar y afianzar aptitudes necesarias para su desarrollo integral como son habilidades de trabajo en equipo, utilizar tecnologías novedosas para investigar y exponer resultados, y la variedad de conocimientos adquiridos. Además, (Silva & Maturana, 2017) argumentan que son un conjunto de técnicas, instrumentos o estrategias que los profesores requieren para lograr motivar e incentivar su participación durante el proceso de aprendizaje.

Dentro de estas metodologías existen varios tipos; es así; que se describen aquellas que se consideran más importantes:

En primer lugar, se menciona el aprendizaje basado en proyectos, según el aporte del (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015); este tipo de aprendizaje se da a partir de la elaboración de proyectos que responden a situaciones reales. Constituye el plato fuerte, pues, genera un aprendizaje significativo, pues el estudiante debe adquirir un pensamiento crítico, para trabajar en el proyecto y responder a la pregunta clave, incentiva la investigación, la toma de decisiones, presentación a la audiencia, evaluación y reflexión y de esta manera la adquisición de contenidos curriculares se hace presentes. Continuando, (Gil , E, González, Lloró, & M, 2015) en cuanto al aprendizaje colaborativo lo definen como aquel que permite la interacción e integración de sus miembros, fomentando la participación y colaboración entre todos, en este tipo de aprendizaje se puede enseñar y a la vez aprender de su grupo; respetando y debatiendo opiniones para profundizar conocimientos sobre una temática en cuestión, cada uno de sus integrantes tiene una función que deberá cumplir, asumiendo el compromiso de su aprendizaje, así como también de el de los demás, a través del aprendizaje colaborativo se pueden obtener interpretaciones más estructuradas y verdaderas.

Tomando los aportes de (González & Huerta, 2019) quienes hablan del Flipped Classroom como una autoconstrucción de aprendizajes, para lo cual, el alumno investiga, analiza y reflexiona información acerca de un tema asignado para luego tratarlo en el aula con sus compañeros y profesor. El papel del profesor en este contexto será aclarar las dudas y contradicciones que pudieran surgir en el desarrollo de la clase.

En cuanto al aprendizaje basado en problemas (Puga & Jaramillo, 2015) explican que la manera de construir el conocimiento de esta metodología es a través de problemas, para lo cual el docente plantea dificultades que deberán ser resueltas por los estudiantes, estas dificultades deberán relacionarse con situaciones reales, el cual se ha utilizado a

partir de 1970 en el alumnado de nivel superior, con el objetivo de activar sus competencias.

Por gamificación se entiende como una metodología activa que se ha abierto camino en la educación a través del uso de la estructura, elementos y diseños de juegos y entornos recreativos en entornos educativos formales. Aunque está catalogado dentro del grupo de enfoques metodológicos innovadores y emergentes que se están llevando a cabo actualmente, su práctica se ha puesto en marcha hace desde hace mucho tiempo atrás específicamente desde 1960, cuando comenzó a promulgarse el uso del juego para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Aunque hay maestros que aplican la gamificación en su aula, todavía hay otros que no saben que esta técnica de aprendizaje es capaz de motivar y enseñar a los estudiantes de una manera lúdica. Una de las claves principales para aplicarlo es que los estudiantes hayan asimilado perfectamente la dinámica de juego que se está ejecutando (Parra, López, Segura, & Fuentes , 2020).

Retos y propuestas para enfrentar la educación

De acuerdo con (Raimundi, Molina , Gimenez, & Minichiello, 2014) se define a la palabra retos como una dificultad o problema a la cual hay que hacerle frente y encontrar soluciones. (García, 2015) expresa que la educación de hoy requiere de constantes cambios que benefician el aprendizaje de los estudiantes; en este sentido, los docentes juegan un papel de gran importancia, pues; son quienes deben meditar y re meditar sobre la forma de enseñar y cómo aprenden los alumnos; las transformaciones vertiginosas sugieren que el maestro en su papel de guía y precursor, debe también jugar el papel que desde siempre se ha asignado como lo es el de líder; que escucha las opiniones de sus estudiantes, se prepara en metodologías efectivas que muestren resultados favorables; sin lugar a duda, este nuevo paradigma educativo propone que el estudiante debe ser el protagonista de su propio aprendizaje, llenarle de experiencias que respondan

a las necesidades educativas y a la formación de profesionales competentes y listo para el accionar laboral.

El mismo autor enfatiza que se debe preparar a los estudiantes para la vida, que sepan expresar sus emociones y pensamientos, razonar; de manera que les sea fácil afrontar situaciones problemáticas de su diario vivir, ayudarles a descubrir que pretenden alcanzar en su adultez, sentirse cómodos y seguros, estimular sus fortalezas, ya que, la praxis favorece la inteligencia. Motivar a los estudiantes, hacerles creer en ellos mismos, potenciar sus capacidades y habilidades son unos de los cuantos objetivos dentro del papel que como docentes deben cumplir.

A su vez, (Zepeda, Abascal , & López, 2016) hablan también sobre los retos que como educadores enfrentan y es el de encontrar una metodología que se adapte a la forma actual de aprender de los estudiantes, considerando que, hoy en día el juego desempeña una función primordial para la adquisición, el aprendizaje requiera la participación directa de quién aprende; lo cual llama su interés y motivación; es por eso, que dicho autor propone el uso de una metodología activa y la gamificación para el logro de dichos objetivos.

METODOLOGÍA

La presente investigación se realizó a nivel de educación inicial del cantón Azogues perteneciente a la provincia del Cañar, constituido por una población de 132 docentes, tomándose como muestra a 109 docentes a través de un muestreo estratificado, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error de 5 %. Cabe mencionar que tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, de alcance exploratorio descriptivo, en correspondencia de los diferentes marcos teóricos del cual surge su abordaje; de diseño no experimental y transversal, no hubo intervención ni ejecución de actividades, solo se analizaron, los datos recogidos en un momento dado para establecer y elaborar la propuesta.

En cuanto a la recolección de la información se aplicó como técnicas la entrevista desde su guía y la encuesta a partir de su instrumento el cuestionario, la entrevista se llevó a cabo con 2 expertos mediante la plataforma zoom, validada a través de expertos, y la encuesta que consta de 6 preguntas, fue ejecutada a través de Microsoft Forms, con el afán de recoger datos necesarios en función de los objetivos propuestos al inicio. Para la validación de la encuesta se utilizó el programa SPSS Statistics versión 19 mediante el análisis de fiabilidad del Alfa de Crombach, el cual utiliza la escala de Likert, en el análisis de fiabilidad se obtuvo un valor de 0,729 que resulta aceptable. Así también, los resultados fueron analizados a través del mismo programa. Es importante mencionar también; que, en las pruebas de normalidad realizadas con cada una de las preguntas todas resultaron con un valor menor a 0,05 es decir, todas las preguntas son paramétricas.

RESULTADOS

De la encuesta realizada a los docentes de educación inicial de la ciudad de Azogues, sobre cuáles son los retos y propuestas para la enseñanza con metodologías activas en educación inicial, se evidenció las siguientes tablas como resultado.

Tabla 1.

Uno de los retos para mejorar la educación inicial, es aumentar el compromiso y mejorar las metodologías por parte de los docentes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy de acuerdo	80	73,4	73,4	73,4
	De acuerdo	29	26,6	26,6	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

La tabla 1 revela que el 73,4% están muy de acuerdo en que uno de los retos para mejorar la educación inicial, es aumentar el compromiso y mejorar las metodologías por parte de los docentes; entonces, es indispensable que como responsables del aprendizaje de los estudiantes sean meticulosos e innovadores, para reinventar la educación; dejar atrás cierta metodología tradicionalista e incorporar o mejorar otras metodologías que motiven al estudiante a aprender.

Tabla 2.

El uso de las metodologías activas es importante en nivel inicial.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy de acuerdo	82	75,2	75,2	75,2
	De acuerdo	27	24,8	24,8	100,0
	Total	109	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

Así mismo en la tabla 2 se observa que, el 75% de los docentes están conscientes que el utilizar metodologías activas es importante en nivel inicial; ya que; fortalece el aprendizaje y hace al niño protagonista en la construcción de saberes, para que; de esta forma, vaya asociando el conocimiento previo que posee con el nuevo que se le proporciona y que lo aprendido le ayude en su diario vivir tanto académico como social.

Tabla 3.

Relación entre es necesario aplicar algún tipo de metodología que active la motivación y participación en sus estudiantes y Es positivo incluir a los niños en la construcción del aprendizaje mediante metodologías activas.

		Es positivo incluir a los niños en la construcción del aprendizaje mediante metodologías activas.		Total
		De acuerdo	Muy de acuerdo	
Es necesario aplicar algún tipo de metodología que active la motivación y participación en sus estudiantes.	Totalmente en desacuerdo	1	0	1
	De acuerdo	12	5	17
	Muy de acuerdo	9	82	91
Total		22	87	109

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	36,750 ^a	2	0,000
Razón de verosimilitudes	30,318	2	0,000
Asociación lineal por lineal	29,385	1	0,000
N de casos válidos	109		

a. 3 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,20.

Fuente: Elaboración propia.

La tabla 3 muestra el análisis del Chi cuadrado, donde su valor es 0,000 menor a 0,05 con lo cual se asume la hipótesis afirmativa, que evidencia la existencia de relación o asociación entre las variables es necesario aplicar algún tipo de metodología que active la motivación y participación en sus estudiantes y es positivo incluir a los niños en la construcción del aprendizaje mediante metodologías activas, mismos que enfatizan la necesidad de emplear metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial de forma oportuna y correcta.

Jessica Steffanía León-Ávila; Darwin Gabriel García-Herrera; Juan Carlos Erazo-Álvarez;
 Cecilia Ivonne Narváez-Zurita

Tabla 4.

Relación entre Es importante realizar actividades lúdicas combinadas con algunas metodologías, para generar el interés de los niños frente al tema de la clase y Es importante la motivación por parte del docente a los niños para activar el proceso de enseñanza aprendizaje.

				Es importante la motivación por parte del docente a los niños para activar el proceso de enseñanza aprendizaje.		
				De acuerdo	Muy de acuerdo	Total
Es importante realizar actividades lúdicas combinadas con algunas metodologías, para generar el interés de los niños frente al tema de la clase.	Totalmente en desacuerdo			0	1	1
	De acuerdo			7	8	15
	Muy de acuerdo			7	86	93
Total				14	95	109
Pruebas de chi-cuadrado						
	Valor		gl	Sig. asintótica (bilateral)		
Chi-cuadrado de Pearson	17,825 ^a		2	,000		
Razón de verosimilitudes	13,183		2	,001		
Asociación lineal por lineal	6,646		1	,010		
N de casos válidos	109					
a. 3 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,13.						

a. 3 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,13.

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar, la tabla 4 refleja los resultados de la prueba del chi cuadrado, que es de 0,000; menor a 0,05, misma que asume la hipótesis afirmativa, que demuestra la relación entre las variables es importante realizar actividades lúdicas combinadas con algunas metodologías, para generar el interés de los niños frente al tema de la clase y es importante la motivación por parte del docente a los niños para activar el proceso de enseñanza aprendizaje, datos que conllevan a la gran importancia de la labor docente, dentro de la cual tiene que idear estrategias de aprendizaje motivadoras, cuya

metodología, sea cual fuera de las distintas que hay, prioricen al juego como factor determinante.

A continuación, se muestran los resultados cualitativos que se obtuvieron de la entrevista realizada con el afán de responder y cumplir con los objetivos planteados en esta investigación.

Tabla 5.
 Análisis cualitativo de la entrevista.

Unidad de Análisis	Categoría	Segmento
Retos para la enseñanza en Educación inicial.	Afectivo	Vocación, esa es la clave para hacer las cosas con amor, en ocasiones se ha escuchado a ciertos estudiantes que se preparan para ser docentes, que no les gusta si no que es fácil estudiar docencia, pero en la realidad no lo es; pues, para formar, guiar, aconsejar se necesita muchas cualidades, que si realmente no amamos lo que hacemos no daremos el 100%, más aún con los más pequeños, que necesitan no solo que les transmitan conocimientos sino amor, cariño y cuidado.
Retos para la enseñanza en Educación inicial.	Académico	Uno de los principales retos en educación inicial en cuanto a lo académico, es ser capaces de romper barreras y dejar de lado cierto tipo de metodologías que ya resultan obsoletas, y tener predisposición para utilizar metodologías que mejoren los aprendizajes de los estudiantes, auto preparación; de tal manera que se reinvente la educación.
La motivación en el proceso de aprendizaje	Importancia	La motivación es lo primordial, un niño sin motivación no tendrá el mismo impulso y energía que otro que sí y por lo tanto disminuye su rendimiento escolar. Realizará tareas, pero no disfrutará hacerlo y lo importante en este nivel y en todos los niveles es que sientan ganas y emoción, disfruten aprender, disfruten hacer. La metodología siempre debe estar orientada a llamar el interés de los estudiantes; porque de lo contrario no tendría sentido utilizarla.
Metodologías activas en la enseñanza de niños de educación inicial.	Importancia	Extraordinario que como docentes nos renovemos, y que mejor que la utilización de las metodologías activas que hacen que los niños sean los principales autores de su propio aprendizaje. Pero, siempre y cuando como docentes generemos las condiciones adecuadas para aprender. La

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jessica Steffanía León-Ávila; Darwin Gabriel García-Herrera; Juan Carlos Erazo-Álvarez;
 Cecilia Ivonne Narváez-Zurita

	<p>verdad no he escuchado con frecuencia que los docentes en educación inicial aborden mucho este tipo de metodologías. En algunos casos, las utilizan, pero no de forma correcta, sobre todo para que funcionen, estas metodologías tienen que ser utilizadas adecuadamente, siguiendo pasos o procesos que tienen su lógica y sentido, de lo contrario no tendría sentido.</p>
<p>Metodologías activas en la enseñanza de niños de educación inicial.</p>	<p>Más relevantes</p> <p>En base a la experiencia el trabajo colaborativo combinado con el juego de roles, trabajar en equipo mediante dramatizaciones, genera muchos beneficios. Además, está también la gamificación, la cual utiliza los beneficios que ofrece la tecnología y permite expandir los horizontes, ya sea a través de la utilización del mismo WhatsApp, Tiktok, PowerPoint, Genially, Quizziz, entre otros. También tenemos el aula invertida, que lo podemos poner en práctica de manera fácil con ellos, ya sea enviándoles a observar un video, o grabar, en ese momento los niños afloran su creatividad. Lo que sí me parece más complejo en este nivel sería un poco el trabajo basado en proyectos, que más bien debería ser utilizado cuando se planifiquen actividades más prolongadas.</p>

Fuente: Elaboración propia.

De la tabla 5, se puede rescatar lo siguiente; uno de los retos en educación es mejorar los proceso de enseñanza aprendizaje partiendo tanto de lo afectivo como lo académico, la vocación es un requisito muy necesario del cual parte el éxito o el fracaso, si amas lo que haces las cosas siempre saldrán mejor; la predisposición para hacer las cosas bien, renovarse de metodologías que incentiven a los niños a prender, romper barreras y auto prepararse de manera continúa, o mejor dicho reinventar la educación.

La motivación es parte indispensable dentro del proceso de enseñar, y esta motivación como se refleja en la tabla 5, la proporciona de manera desmedida las metodologías activas. Incluir a los niños en la construcción de su aprendizaje es muy beneficioso y genera aprendizajes mucho más significativos, aprendizajes para la vida. Los tipos de metodologías que recomiendan en este nivel educativo son el aprendizaje colaborativo, juego de roles, gamificación. Enfatizan también lo importante que es ejecutar de manera

correcta cada una de las metodologías siguiendo ciertos pasos y procesos que respondan a los objetivos de aprendizaje que se quieran alcanzar.

PROPUESTA

Con el propósito de cumplir con el objetivo planteado en la investigación y mediante la fundamentación y acogida de los resultados obtenidos, se da a conocer a continuación la siguiente propuesta denominada Golescogami; la cual sugiere implementar tres tipos de metodologías activas en educación inicial.

Tipo de metodología activa

Aprendizaje colaborativo y Juego de roles.

Descripción

Se pretende juntar estas dos metodologías activas, ya que, generan un aprendizaje activo y trascendente, logrando que se involucren, reflexionen y comprometan. De manera que se desarrolle la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la innovación y creatividad en cada niño y niña. El juego de roles que es una metodología interpretativa narrativa, para el logro de su objetivo requiere la participación de todo el grupo.

Pasos a aplicar

1. Elección del tema: Debe ser seleccionado de acuerdo al objetivo de aprendizaje.
2. Investigar el tema por parte del docente.
3. Creación de la historia.
4. Entrega de roles
5. Investigación por parte de los estudiantes, de acuerdo a su personaje.
6. Elaboración y entrega de materiales.
7. Representación de la historia.

8. Socialización.

Se debe asignar además de los roles para de la historia a ser interpretada, otros para fortalecer el aprendizaje colaborativo.

1. Líder, que es quien coordina y orienta.
2. Comunicador, responsable de la buena comunicación en el equipo.
3. Utilero, se asegura de contar con todos los materiales necesarios.
4. Vigía de tiempo, controla el tiempo.
5. Relator, informa a la maestra sobre el proceso del trabajo.

Ejemplos

Se puede realizar dramatizaciones o interpretaciones, que son las que más se prestan para trabajar con estas metodologías:

Tipo de metodología activa

Se puede realizar dramatizaciones o interpretaciones, que son las que más se prestan para trabajar con estas metodologías

Este tipo de metodología resulta muy beneficiosa para el trabajo en educación inicial, la cual se puede incluir a las TIC mediante las diferentes aplicaciones, o plataformas educativas disponibles; pero también se la puede aplicar sin la utilidad de estas, pues al ser una técnica de aprendizaje que se basa en los mecanismos del juego genera grandiosos resultados en entornos educativos.

Lo que se requiere es asignar puntos, niveles, clasificación, retos, insignias y premios que se pueden elaborar de acuerdo a la afinidad y gusto de los alumnos, si bien, no todas son necesarias, pero se puede acomodarlas a la necesidad y tipo de juego que se desarrolla.

Descripción

Este tipo de metodología resulta muy beneficiosa para el trabajo en educación inicial, la cual se puede incluir a las TIC mediante las diferentes aplicaciones, o plataformas educativas disponibles; pero también se la puede aplicar sin la utilidad de estas, pues al ser una técnica de aprendizaje que se basa en los mecanismos del juego genera grandiosos resultados en entornos educativos.

Lo que se requiere es asignar puntos, niveles, clasificación, retos, insignias y premios que se pueden elaborar de acuerdo a la afinidad y gusto de los alumnos, si bien, no todas son necesarias, pero se puede acomodarlas a la necesidad y tipo de juego que se desarrolla.

Pasos a aplicar

Prácticamente cualquier contenido de aprendizaje se puede Gamificar solo es cuestión de predisposición y ganas de hacerlo.

Siguiendo los pasos que a continuación se describen será mucho más sencillo.

1. Establecer un objetivo, lo que se quiere enseñar.
2. Hacer del aprendizaje un juego divertido, tomando como referencia los juegos tradicionales, entre otros tipos.
3. Proponer un reto a los estudiantes, el cual deben cumplir para ganar.
4. Definir reglas o normas del juego.
5. Informar cual será el premio; en otras palabras, la motivación para jugar

Ejemplos

Para Gamificar podemos utilizar algunas plataformas entre las cuales enfatizamos como sugerencia:

Tiktok, que llama mucho el interés de los niños, al hacer videos divertidos.

Genially, muy fácil de usar, solo basta con registrarte y podrás crear recursos interactivos muy divertidos.

Quizizz es un juego de preguntas que puedes diseñar cómo tú quieras, puedes añadir imágenes que sería lo ideal en educación inicial.

WhatsApp es un medio de comunicación muy utilizado mediante el cual puedes compartir videos, imágenes y más.

Educandy que permite crear juegos interactivos de manera fácil y sencilla.

Classcraft es un juego de roles en el cual los niños pueden convertir en guerreros, curanderos o magos.



Figura 1. La figura ilustra los tres tipos de metodologías activas propuestos para trabajar en educación inicial.

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

De acuerdo con las diferentes revisiones bibliográficas, se puede constatar que la educación inicial es una de las etapas de gran importancia en la vida de una persona, lastimosamente es notable la falta de preocupación que existe hasta ahora, si bien es cierto, se ha priorizado la educación; pero de alguna u otra manera exige aún más preocupación, es por ello que se debe actuar de manera oportuna, mediante un plan y proceso bien diseñado que favorezca al fortalecimiento y desarrollo de destrezas y habilidades tanto físicas como cognitivas; las cuales quedarán establecidas como bases para aprendizajes posteriores, debido a que el aprendizaje tiene requisitos previos y un orden lógico, y si esos requisitos no son bien contruidos no se podrá adquirir un nuevo conocimiento.

Uno de los retos en este nivel educativo, según los resultados de la encuesta y entrevista, es la predisposición y el compromiso de los docentes para transformar la educación, el auto prepararse de metodologías motivadoras que ayuden al estudiante a comprender mejor para que la adquisición de conocimiento sea más fructífera y significativa.

No existe estudios precisos en educación inicial con metodologías activas, existen sí, pero la mayor parte aplicadas en niveles superiores u otros niveles de educación. Las metodologías activas son la clave para una enseñanza motivante, ya que, hacen que el estudiante sea el constructor de su propio aprendizaje, en donde el docente, en su papel de guía y facilitador proporciona los recursos necesarios para que se desarrolle de la mejor manera posible. Es evidente también, que algunos docentes en educación inicial todavía desconocen este tipo de metodologías, o bien no las ejecutan de la manera adecuada para obtener los resultados esperados.

Finalmente se concluye, que emplear metodologías activas en nivel inicial es muy conveniente, recomendando así el juego de roles y el aprendizaje colaborativo, así también la gamificación a través de las dinámicas de los juegos, mimos que ayudan a una mejor integración del conocimiento; es por eso, que se diseñó la propuesta denominada

Goleescogami la cual contiene pasos y la manera cómo aplicar dichas metodologías en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Banco Mundial. (2019). *Banco Mundial [World Bank]*. Obtenido de <https://n9.cl/5fno6>

Bessa, S., & Gonçalves da Costa, V. (2019). Apropriação do Conceito de Divisão por meio de Intervenção Pedagógica com Metodologias Ativas. [Appropriation of the Concept of Division through Pedagogical Intervention with Active Methodologies]. *Bolema*, 33(63), 155-176. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/1980-4415v33n63a08>

Callejo, I. (2018). *Universidad de Valladolid. [University of Valladolid]*. Obtenido de <https://n9.cl/87nw1>

Campillay, S., & Meléndez, N. (mayo de 2015). Análisis del impacto de metodología activa y aprendizaje heurístico en asignaturas de ingeniería. [Analysis of the impact of active methodology and heuristic learning in engineering subjects]. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(2), 1-16. Obtenido de <https://n9.cl/hkqtx>

Cano de la Cruz, Y., Aguiar, J. C., & Mendoza, M. C. (2019). Metodologías activas: una necesidad en la Unidad Educativa Reino de Inglaterra. [Active methodologies: a necessity in the Kingdom of England Educational Unit]. *Educación*, 43(2), 1-10. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.29094>

Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. [Importance of initial education through the mediation of cognitive processes for integral human development]. *Laurus*, 12(21), 169-194. Obtenido de <https://n9.cl/zmvb>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2019). *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. [United Nations Children's Fund]*. Obtenido de <https://n9.cl/719e>

García, M. (2015). La educación actual: retos para el profesorado [Current education: challenges for teachers]. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação; Araraquara*, 10(4), 1199-1211. doi:[10.21723/riaee.v10i4.8262](https://doi.org/10.21723/riaee.v10i4.8262)

- Gil , M., E, J., González, D., Lloró, M., & M, V. (2015). EPCOLA: Editor de patrones de aprendizaje colaborativo estandarizados. [EPCOLA: Publisher of Standardized Collaborative Learning Patterns]. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 2(1), 1-12. Obtenido de <https://n9.cl/1eyti>
- González, M., & Huerta, P. (2019). Experiencia del aula invertida para promover estudiantes prosumidores del nivel superior. [A flipped classroom experience to promote prosumer students of the higher level]. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 245-263. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23065>
- Macías, J. (2017). *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. [Pontifical Catholic University of Ecuador]. Obtenido de <https://n9.cl/v1fv>
- Marcolino, S., & Mello, S. (2015). Role Play Themes in Early Childhood Education. [Temas de juego de roles en la educación de la primera infancia]. *Psicologia : Ciencia e Profissao*, 35(2), 457-472. doi:[10.1590/1982-370302432013](https://doi.org/10.1590/1982-370302432013)
- Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc]. (2014). *Ministerio de Educación del Ecuador*. [Ministry of Education of Ecuador]. Obtenido de <https://n9.cl/fqkf>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. [Project-based Learning. Infant, Primary and Secondary]. Obtenido de <https://n9.cl/mn1c>
- Orozco , V., & Perochena , P. (2016). Trabajo por proyectos. Cambio metodológico para el protagonismo del estudiante en Educación Infantil (2-3 años). [Project work. Methodological change for the protagonism of the student in Early Childhood Education (2-3 years)]. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 15(29), 151-164. doi:[10.21703/rexe.2016291511649](https://doi.org/10.21703/rexe.2016291511649)
- Padilla, D., Borjas, M., & Torres, J. (2017). La educación infantil en Colombia y España. Una aproximación legislativa. [Childhood education in Colombia and Spain. A legal approach]. *Revista Española de Educación Comparada*(30), 10-26. doi:[10.5944/reec.30.2017.20130](https://doi.org/10.5944/reec.30.2017.20130)
- Parra, M. E., López, J., Segura, A., & Fuentes , A. (2020). Active and Emerging Methodologies for Ubiquitous Education: Potentials of Flipped Learning and Gamification. [Metodologías activas y emergentes para la educación ubicua: potenciales de aprendizaje invertido y gamificación]. *Sustainability*, 12(2), 1-11. doi:[10.3390/su12020602](https://doi.org/10.3390/su12020602)

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Jessica Steffanía León-Ávila; Darwin Gabriel García-Herrera; Juan Carlos Erazo-Álvarez;
Cecilia Ivonne Narváez-Zurita

- Puga, L., & Jaramillo, L. (2015). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. [Active methodology in the construction of mathematical knowledge]. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, 291-314. Obtenido de <https://n9.cl/hmx2>
- Raimundi, M., Molina, M., Gimenez, M., & Minichiello, C. (2014). ¿Qué es un desafío? Estudio cualitativo de su significado subjetivo en adolescentes de Buenos Aires. [What is a challenge? Qualitative study of its subjective meaning in adolescents in Buenos Aires]. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12(2), 521-534. Obtenido de <https://n9.cl/vao4>
- Serna, H., & Díaz, A. (2013). *Metodologías Activas del Aprendizaje*. [Active Methodologies of Learning] (1 ed.). Medellín. Obtenido de <https://n9.cl/nlf6>
- Silva, J., & Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. [A proposal of a Model for the introduction of active methodologies in Higher Education]. *Innovación Educativa*, 17(73), 117-131. Obtenido de <https://n9.cl/tjvw>
- Villarroel, P. (2015). Recorrido metodológico en Educación Inicial. [Methodological journey in initial education]. *Sophía*, 1(19), 153-170. doi:[10.17163/soph.n19.2015.07](https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.07)
- Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula [Integration of gamification and active learning in the classroom]. *Ra Ximhaí*, 12(6), 315-325. Obtenido de <https://n9.cl/6ni83>