



MURO INTERACTIVO: UNA HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA PEDAGOGÍA TRANSFORMACIONAL DE LA EDUCACIÓN INICIAL

Rovielsy Coromoto Sánchez Palencia
Universidad Pedagógica Experimental
Libertador, UPEL
Barinas – Venezuela
sanchezrobin118@gmail.com

Resumen. El presente artículo tuvo como propósito implementar el muro interactivo como herramienta para el desarrollo de la pedagogía transformacional en el nivel de Educación Inicial del Preescolar Dr. José Octavio Henrique, ubicado en Barinas, Venezuela. La metodología utilizada es cualitativa, basada en la investigación acción participante en sus cuatro (4), fases: diagnóstico, planificación, ejecución, y evaluación. Los informantes clave del estudio están conformados por una (01), directora, tres (3), docentes de aula, veinticinco (25), niños, niñas. En la recolección de la información se usaron técnicas como la observación participante y la entrevista, y los instrumentos fueron el guion de entrevista y el diario de campo. Los resultados permitieron encontrar ciertas debilidades en materia del quehacer didáctico relacionado básicamente con el desconocimiento del uso de las TIC y sus aplicaciones didácticas. Por tanto, se procedió a construir cinco (5), actividades pedagógicas orientadas al mejoramiento de la problemática del estudio relacionado con el desarrollo de una pedagogía transformacional. Las conclusiones reflejaron la apertura de una pedagógico acorde al contexto educativo, en la cual se logró un aprendizaje de actividades lúdicas, así como herramientas innovadoras para la consolidación integral del estudiante.

Descriptores: TIC, muro interactivo, pedagogía transformacional.

INTERACTIVE WALL: A TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF THE TRANSFORMATIONAL PEDAGOGY OF INTIAL EDUCATION

Abstract. The purpose of this article was to implement the interactive wall as a tool for the development of transformational pedagogy at the Early Childhood Education level of the Dr. José Octavio Henrique Preschool, located in Barinas, Venezuela. The methodology used is qualitative, based on participant action research in its four (4), phases: diagnosis, planning, execution, and evaluation. The key informants of the study were one (1), director, three (3), classroom teachers, twenty-five (25), children. In collecting the information, techniques such as participant observation and interviews were used, and the instruments were the interview script and the field diary. The results allowed finding certain weaknesses in the didactic work related basically to the ignorance of the use of ICT and its didactic applications. Therefore, we proceeded to build five (5), pedagogical activities aimed at improving the problems of the study related to the development of a transformational pedagogy. The conclusions reflected the opening of a pedagogical approach according to the educational context, in which a learning of recreational activities was achieved, as well as innovative tools for the integral consolidation of the student.

Keywords: TIC, interactive wall, transformational pedagogy.

1. Introducción.

Las Tecnologías de Información y Comunicación, indudablemente irrumpen



cada vez más los escenarios educativos, imponiendo cambios, innovaciones, aplicación de métodos y recursos que faciliten la concreción de un saber integral y significativo. Este panorama cargado de diversas alternativas de orden tecnológico exige entonces repensar la función pedagógica y, por ende, las herramientas didácticas que por su condición de origen pragmático ayudan a la estimulación de un conocimiento en la realidad individual de quien enseña y aprende. De allí que, las TIC abren nuevas posibilidades para la conformación de una educación destinada a desarrollar cogniciones, procesos y actitudes en favor del ser humano y también a la constante contribución a lo que en definitiva conceptualmente se llama sociedad del conocimiento. En efecto, este esfuerzo propio de transformar la educación, en la cual las TIC, y la docencia aparecen como un mecanismo simbiótico hace que sea crucial el papel de todo ejercicio intelectual en nombre de la enseñanza aprendizaje, más aún cuando el

profesorado y estudiantado en su ínterin abogan por una educación de calidad y contextualizada. De acuerdo con Crespo y Plaguanchi (2020), expresan que:

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ha llegado a las aulas de educación a una gran velocidad y hoy exigen utilizarlos, pues la era digital ha sufrido muchas transformaciones tanto a nivel tecnológico y educativo, ha cambiado modelos pedagógicos haciendo que los maestros cambien las metodologías de trabajo y utilicen las tecnologías para mejorar los procesos de educación con recursos innovadores (p.294).

En este sentido, las TIC y sus efectos en el campo de la educación profundiza la condición ontológica manifiesta en las formas de enseñar y aprender, dado los múltiples aportes en los términos de creatividad, interactividad y sociabilidad que se tejen para el desarrollo estructural de un sujeto con capacidades, habilidades y pensamientos concretos. Uno de los tantos aspectos estratégicos de las TIC como recurso de apoyo es su alcance en el logro de un aprendizaje sincrónico y asincrónico entre la relación docentes-estudiantes, de ahí su



importancia tácita en las diversas iniciativas pedagógicas en la actualidad. Es más, las TIC complementan todo saber teórico-práctico en el contexto cotidiano del individuo, puesto que estas herramientas tecnológicas permiten la entrada de una nueva educación concebida desde los principios inter y transdisciplinarios para la transformación del proceso de enseñanza aprendizaje. Es así, como Sánchez (2019), sustenta que “la realidad actual de las aulas demuestra que en su mayoría las nuevas tecnologías han implicado una innovación tecnológica (uso de proyectores, plataformas virtuales, recursos y materiales didácticos, etc.), pero no ha ido acompañada de una innovación pedagógica” (p.21).

De modo que dentro de esta variedad tecnológica se encuentra el muro interactivo como una oportunidad de privilegio para crear un ambiente didáctico y flexible desde las etapas de formación inicial hasta los ámbitos de aprendizaje superior, lo cual su puesta en

marcha habilita resultados positivos en la práctica pedagógica. Sin embargo, se resalta que, a pesar de todas estas ventajas reunidas en la implementación de las TIC, aún existen dificultades y deficiencias en la manera en la cual se conllevan dentro del área de la educación, por cuanto en el trabajo didáctico según Páez (2019), “...se visualiza poco manejo de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de los docentes acorde al nivel académico en el que se desempeña” (pág. 306).

A tenor de todo esto, coincide con estudios propios de Hernández (2018), cuando destaca que persiste en la actualidad el “énfasis en lo memorístico, la inactividad, la falta de interactividad, la no formación de competencias, la falta motivación, la falta de realismo, el generar aburrimiento, entre otros, ya que está dirigida solo a la obtención de buenos resultados en calificaciones” (p. 192). De modo que, se hace evidente la búsqueda de una mejor acción pedagógica que supere la concepción convencional de



hacer educación por una opción en pro de la construcción de una didáctica con apoyo de las TIC, y en especial las relativas al muro interactivo, lo cual se ajusta lo reseñado por Redondo y Luque (2018):

Tradicionalmente, la creación de póster y murales ha sido considerada como una de las estrategias didácticas más recurrentes para el refuerzo del aprendizaje, dado que fomenta la capacidad para sintetizar y analizar la información, promoviendo a su vez el trabajo y el desarrollo de la creatividad (pág.114).

La presencia pedagógica del muro interactivo como parte de las Tecnologías de Información y Comunicación, se ajustan a distintas maneras de enseñanza, refuerza estrategias, además de favorecer el trabajo grupal y participativo por parte de los actores del hecho educativo. Además, el empleo del muro interactivo abre la posibilidad de que el aprendiz despierte su curiosidad, destaque su creatividad y cree una red conceptual importante sobre lo que aprende. Adicionalmente, alberga importantes ventajas de tiempo al grabar, guardar y

exportar clases anteriores, facilitando así los conocimientos previos, la estimulación del pensamiento crítico en los alumnos debido a que su uso se establece por el nivel de creatividad del docente tomando en consideración los intereses de los alumnos.

Siendo este particular una oportunidad observable en algunas instituciones cuentan con recursos pedagógicos modernos, permitiendo la implementación de los muros interactivos dando prioridad a las denominadas Unidades Educativas del Milenio, las cuales reconocen que estos recursos tecnológicos facilitan el proceso de interacción docente y estudiante, además de incrementar la motivación e interacción de los estudiantes en el aula. Es por esto que el docente, no puede eludir, el conocimiento que trae niño por el contrario debe iniciar de allí, todo un proceso amalgamado por saberes, contactos y herramientas que esto implica que permitan el desarrollo de intereses, necesidades, potencialidades, contexto



social y cultural en la vida del sujeto y se convierta en un investigador para que pueda ofrecer experiencias de aprendizaje realmente significativas y transformadora.

En este contexto, se debe considerar el uso de las TIC como una ayuda valiosa para el aprendizaje, donde se enriquece la interacción entre el estudiantado y los docentes en el contexto de otras actividades escolares, y al mismo tiempo, convierte las experiencias en una oportunidad para aprender y movilizar sus destrezas integrales. Por lo antes expuesto se puede decir que el docente de Educación Inicial, tiene la responsabilidad de originar y orientar experiencias significativas que promuevan el desarrollo integral del niño y para ello es fundamental estimular su aprendizaje, ofreciéndole al educando un espacio adecuado y estrategias que le brinde verdaderas oportunidades de acción; sin dejar de lado, por supuesto, el rol que tiene como facilitador y orientador a la hora de propiciar actividades que contribuyan con el

desarrollo cognitivo de los niños y niñas en edad preescolar.

La situación antes planteada está presente en el Centro de educación inicial “Dr. José O. Henríquez A, ubicado en Barinas, estado Barinas, donde se destacan casos particulares en el que las docentes mantienen la aplicación de actividades convencionales, estrategias repetitivas e improvisaciones y esto ha traído como consecuencia desmotivación, desinterés y situaciones desfavorables por parte de los alumnos, los cuales están agotados de realizar las mismas actividades a diario. Por tanto, al prevalecer una pedagogía poco favorable por partes de los docentes hacia el educando, causa desinterés y presión que limita la adquisición de un aprendizaje significativo y espontáneo, pudiendo llegar a interferir en el proceso escolar. De tal manera que el propósito de la investigación fue implementar actividades basadas en el muro interactivo como herramienta para el desarrollo de la pedagogía transformacional en el nivel de



Educación Inicial del Preescolar Dr. José Octavio Henríquez, ubicado en la Parroquia Corazón de Jesús del estado Barinas.

2. Desarrollo.

2.1. Metodología.

El estudio se enmarcó dentro de la postura filosófica denominada paradigma cualitativo, la cual según Rojas (2007), señala que “la investigación cualitativa se orienta hacia el estudio de problemas relacionados con la experiencia humana individual y colectiva; fenómenos sobre los que se conoce poco y se aspira comprender en su contexto natural” (p. 63). De tal manera que a través del enfoque naturalista se facilitó abordar la realidad de los hechos desde los significados de los actores sociales, la cual se construyó colectivamente a partir de las experiencias vividas, en otras palabras, a partir de los hallazgos conseguidos en las consultas efectuadas por medio de la entrevista, la observación y las fuentes consultadas

En el proceso de investigación, definir su tipología, permite establecer ciertos parámetros que conducirán el proceso tanto de recolección de la información para el establecimiento de un diagnóstico, así como la presentación de resultados y generación de teoría. En este sentido, para efectos del presente estudio se catalogó como un tipo de investigación acción participativa, definida por Rojas (2007, ob. cit.), la investigación Acción es una forma de indagación colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con el propósito de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como la comprensión de estas prácticas y de las situaciones donde ellas tienen lugar (p. 55).

Bajo este contexto, los proyectos de Investigación acción participante permiten intervenir a través de tareas educativas en una problemática social, mediante un proceso sistemático que busca dar soluciones a requerimientos socio educativos, tal como se manifiesta



en la presente investigación, cuya intencionalidad fue implementar actividades basadas en el muro interactivo como herramienta lúdica para el desarrollo de una pedagogía transformacional en el estudiantado del Centro de educación inicial “Dr. José Octavio Henríquez” ubicado en la Parroquia Corazón de Jesús del estado Barinas.

Esta tipología de estudio supone un proceso sistemático que permite recolectar los primeros datos, hasta reflexionar respecto al impacto evidenciado con la ejecución de las acciones transformadoras. De este modo es pertinente parafrasear los aportes de Rojas (2007), quien señala que en la investigación se cumplen fases como “diagnóstico, planificación, ejecución y la evaluación en torno al mismo proceso y sus resultados con miras a la reconsideración de la preocupación temática, para posteriormente introducir los cambios pertinentes a efectos de volver a comenzar el ciclo” (pág.55). En

este sentido, para la realización de la investigación se realizaron cinco fases que caracterizan la investigación acción participante, los cuales con base a su método se explican a continuación:

Fase I: Diagnóstico. En esta fase se describe la realidad problemática, la cual para Crespo (2015), “sirve de base para la priorización de los problemas detectados y la selección del problema central objeto del proyecto, la definición de la población objetivo o beneficiaria y la elaboración de la línea de base” (p.68). De acuerdo a este planteamiento, la investigadora se involucró con el grupo de estudio, con la aplicación de técnicas cualitativas como la entrevista y la observación participante, con la intención de indagar respecto a la práctica docente cotidiana

Fase II: Planificación. Esta fase de planificación, es considerada para Crespo (2015 ob. cit.), “como la fase que determina las acciones, programas y proyectos que, atendiendo al diagnóstico, tiene como finalidad el desarrollo del bienestar integral de la comunidad.”



(p.70). Para efectos del presente estudio; una vez reconocido el problema de estudio de manera conjunta con los actores sociales, la investigadora procedió a planificar una serie de actividades que permitieron plantearse la intervención, es decir, se diseñó un plan acción con base a su objetivo general y específicos, y se delinearon actividades, contenidos, recursos, responsables y evaluación.

Fase III: Ejecución del plan. La ejecución corresponde al cumplimiento de las acciones planificadas, según Crespo (2015), la cual “consiste en realizar o darle cumplimiento a cada una de las actividades previstas en la matriz de planificación del proyecto, según detalle hecho en el presupuesto de la intervención” (p.97). Para la fase de ejecución, la investigadora desarrollo cada actividad de manera conjunta con los actores sociales cumpliendo con los objetivos plasmadas en el plan acción para el logro de la transformación social de los sujetos de estudio.

Fase IV: Evaluación. La evaluación

permite verificar el alcance de las acciones desarrolladas, según la conceptualización de Crespo (2015 ob. cit.), “Es una herramienta sistemática, que con base en unos criterios y a través de unas técnicas, mide, analiza y valora unos diseños, procesos y resultados, con el fin de generar conocimiento útil para la toma de decisiones, la retroalimentación, la mejora de la gestión y el cumplimiento de unos objetivos.” (p. 109). De forma que allí se realizó el análisis de los hechos, sobre la base de los resultados obtenidos, aunado a ello, es a partir de este momento que se llevó a cabo la valoración de los resultados tomando como punto de partida la ejecución de las diversas actividades didácticas.

2.1.1. Actores Sociales e Informantes Claves.

De acuerdo a las características propias de la investigación cualitativa, se requiere de la búsqueda de información fidedigna de la situación en estudio, de acuerdo al criterio de Hernández, Fernández y Baptista (2010), “los actores



sociales grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, entre otros., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea estadísticamente representativo del universo o población que se estudia” (p.384). En este caso las personas seleccionadas para el objeto en estudio son las que conducen y guían la comprensión de las situaciones en la realidad, por cuanto, se tomaron los actores sociales o informantes que hacen vida en la institución, es decir, tres (03) docentes, quienes brindaron información clave para el logro de los propósitos de la investigación.

2.1.2. Técnicas e instrumentos de recolección de evidencias.

Al referirse a la técnica de recolección de las evidencias, según Arias (2012), señalan que consiste en “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información. Las técnicas son particulares y específicas de una

disciplina por lo que sirven de complemento al método científico, el cual posee una aplicabilidad general” (p. 67). En la presente investigación las técnicas utilizadas fueron la entrevista semiestructurada, en la que Denis citado en Rojas (2007), concibe como: “un encuentro en el cual el entrevistador intenta obtener información, opiniones o creencias de una o varias personas.” (p. 91).

También se usó la técnica de la observación participante, Bracamonte (2015), lo concibe como “el rol de observador participante tiene como misión fundamental la de conocer los significados y significaciones de las acciones realizadas por los sujetos que son objetos de estudio, para ello se involucra la interacción social entre el investigador y los informantes” (p.136). Es importante destacar que en el marco de la investigación acción participante, la investigadora trata de no influir directamente en las respuestas que desarrollaran los informantes claves a las



interrogantes que se les plantearon, a pesar de formar parte del colectivo docente del plantel.

Por su parte, se aplicó como instrumentos el guion de entrevista y el diario de campo para asentar la información sobre la problemática de estudio, es decir, la investigadora contó con una guía de entrevista con preguntas abiertas, las fueron respondidas por los informantes claves, de acuerdo a la experiencia de cada uno respecto al contexto donde conviven.

2.1.3. Criterios de validez y calidad del estudio.

En los estudios cualitativos, los criterios de validez y calidad son otorgados por los mismos actores sociales, así como su capacidad de transferibilidad, de manera que el mismo pueda ser replicado en otros contextos, al respecto, Cadena, Rendón, y Aguilar (2017), señalan:

En la investigación cualitativa se sustituye el proceso de validez y

confiabilidad por las técnicas de triangulación, que son dos. La primera constituida por diferentes fuentes de datos, de diversas perspectivas teóricas, de observadores variados y de una amplia gama de procedimientos metodológicos. La segunda integrada por las grabaciones y tomas fotográficas que permitirán observar y analizar las situaciones de manera recurrente, lo cual facilitará el proceso de corroboración estructural del trabajo. (p. 1609)

Los planteamientos citados, permiten inferir que la validez, así como calidad de estudio cualitativo radica en los procesos de triangulación, además de los registros efectuados por la investigadora que posteriormente puedan ser ratificados por los actores sociales involucrados. En este particular, la validez y calidad de la presente investigación fue establecida a través de la triangulación de los datos recolectados tanto en el ámbito de estudio, como la teoría, así como la confirmación a través de los diversos registros tanto fotográficos como de observación, ejecución, entre otros, los cuales hubo participación directa tanto de los docentes como los alumnos de educación.



2.1.4. Técnica de análisis de los hallazgos.

Los procesos de análisis corresponden a la representación de los datos recaudados en el contexto de estudio, así como el establecimiento de la interrelación de todos los elementos surgidos de las categorías y subcategorías de estudio. Rojas (2010), señala que “es una etapa de análisis intensivo los datos son organizados, consolidados, reducidos e interpretados, según el propósito del estudio” (p. 163). En tal sentido, el análisis de los hallazgos es un proceso que permite inspeccionar, analizar e interpretar los datos recolectados y suministrados tanto por los actores sociales como evidenciados en el orden contextual. Para ello, se procedió a categorizar, analizar, sintetizar y comparar la información derivando el proceso de triangulación, ello permitirá poder tener una visión más amplia de la realidad objeto de estudio.

2.1.5. Unidades de Análisis.

La identificación de las unidades de análisis en un estudio cualitativo, sirve de base para definir el conjunto de categorías apriorísticas a fines de establecer una descomposición del objeto de estudio, sin desvirtuar su esencia ontológica. En este particular, Rojas (2010), afirma: “Las unidades de análisis deben heurísticas, es decir, ofrecer información relevante para el estudio cada unidad de análisis contendrá tantas categorías y subcategorías como surjan en el proceso de análisis” (p. 164).

En este orden de ideas, la descomposición de las unidades de análisis en categorías y subcategorías, permitió la elaboración de los instrumentos con bases a los aspectos claves para la recolección de la información diagnóstica, a fines de generar una perspectiva de la problemática objeto de estudio a partir de los actores sociales, interpretar los hallazgos y saturar información, así como también propiciar la acción.

2.2. Constructos teóricos.



Los constructos teóricos suponen un cuerpo teórico amplio de ideas y conceptos derivados de la revisión de la literatura existente sobre el tema de investigación. Arias (2012), señala que “implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (p.107). Esta acepción permite la conceptualización adecuada, las interpretaciones y análisis en cada una de las fases que se transiten en el desarrollo de la investigación.

2.2.1. Muro interactivo.

El muro interactivo es una plataforma de proyección, pantalla interactiva y registro a través del almacenamiento digital, la cual aporta la cercanía al diálogo y la reflexión, favoreciendo también la retroalimentación de los conceptos, croquis y el proceso creativo. De esta manera, Cáscales y Laguna (2014), describen que:

La pizarra digital interactiva como un sistema tecnológico generalmente integrado por un ordenador, un video proyector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en formato idóneo para visualización en grupo y se puede interactuar directamente sobre la superficie de proyección (p. 126).

En este sentido los autores destacan que este tipo tecnología en la educación infantil resulta un acompañante idóneo para los alumnos ya que no se cansan de utilizarla, ya que pueden repetir, mostrar, jugar, cantar, señalar, dibujar. Es decir, esta herramienta trata de integrar la tecnología en el sistema educativo para crear experiencias de aprendizaje significativo y transformar el aula en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Cabe resaltar que dentro de las aulas no solo es un recurso que facilita la praxis educativa del docente, ya que también involucran a los alumnos como beneficiarios de esta tecnología; cada individuo participa de sus posibilidades, las mismas que podemos encontrar en un estudio realizado por Domingo y



Marqués (2013), opinan que: “el muro interactivo en los centros educativos tiene gran ventaja, ya que se logra acceder a una gran diversidad de recursos llamativos para las clases” (p.121).

Además, con el apoyo de esta herramienta los estudiantes podrán realizar correcciones e interactuar, permite desarrollar habilidades tecnológicas, destrezas, agilizar y mejorar la calidad de los trabajos y la asimilación de contenidos. Además, resalta que las MI desarrollan en el estudiante un uso dinámico, interactivo, colaborativo y socializador, debido a que los educandos elevan sus niveles de motivación, creatividad, participación.

2.2.3. La lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es

la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje. Según Artopoulos, Kozak, y Huarte (2015), opinan que:

El aprendizaje Lúdico, introduce a los docentes en la cibercultura, que se origina en la nueva experiencia humana ligada al contacto con las tecnologías de la información y comunicación como los videojuegos, internet, YouTube y los celulares. Trabaja los desafíos que esta genera para los adultos como la realidad virtual de los espacios 3D, la existencia de espacios de libertad absoluta, el anonimato de los avatares, y los derechos y obligaciones de los ciber ciudadanos (p. 9).

De acuerdo con esto, se puede concluir que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados y logrando una atmósfera creativa. El niño o niña construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás. El clima participativo contribuye a que el niño de educación inicial desarrolle habilidades de dominar sus



movimientos físicos y cognitivos para que puedan solucionar los problemas cotidianos.

2.2.4. Estrategias interactivas.

Las estrategias interactivas por medio de la tecnología favorecen la experimentación en la clase, desarrollando procesos creativos y realimentando más la motivación inicial por parte de los alumnos y profesores, convirtiendo a éstos en actores y creadores de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que la utilización del material se debe profundizar en las diferentes opciones existentes. Al respecto, Artopoulos, Kozak, y Huarte (2015), plantean que:

La enseñanza en escuelas interactivas, se fundamenta en el aprendizaje colaborativo, situado y visual. Trabaja cómo planificar y enseñar en entornos virtuales de aprendizaje simétricos y asimétricos y toman en cuenta los entornos personales de aprendizaje. Explora diferentes modelos de escuela combinada y la gestión pedagógica

de una escuela con los documentos en la nube, entornos virtuales de aprendizaje, sistemas de gestión escolar, y sistemas de comunicación con la comunidad educativa. (p. 9).

Los autores mencionados establecen una relevancia para el presente estudio, pues reconocen que la enseñanza a través de las estrategias interactivas utilizadas son mediadores a través de los cuales los niños y niñas pueden expresar sus experiencias; también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad, reforzando así sus habilidades. En este sentido, las estrategias deben ser simples y relacionadas con la realidad de los mismos.

2.2.5. Transformación Pedagógica.

Hoy, se necesita que los alumnos sean capaces de desarrollar la habilidad para transmitir conocimientos y aprender siempre cosas nuevas a lo largo de su vida, con la Transformación Pedagógica se propone el preparar a los alumnos para



que utilicen las tecnologías que aún no se han inventado y dotarlos con las habilidades para que resuelvan problemas que todavía no se identifican. Los nuevos modelos de enseñanza necesitan crear alumnos innovadores, adaptables, creativos, independientes y colaboradores para que encajen en el mundo de hoy en día. Santoya (2011), citado en Garcés, Cantillo y Martínez (2014a), hace referencia que la transformación pedagógica son aquellos:

Estilos de enseñanza y aprendizaje que generan innovaciones educativas que cambian las formas tradicionales de aprender centradas en la transmisión de información, por modelos pedagógicos que promueven el análisis, la comprensión, la interacción y la construcción social del conocimiento. (p. 218).

Bajo esta perspectiva, la transformación pedagógica conlleva para el docente innovar desde el modelo pedagógico y sus extensiones como son: las metas de formación, las metodologías, las relaciones, la comunicación entre los actores, la evaluación y los ritmos de aprendizaje con el propósito de que el

estudiante participe activamente de la gestión, generación y apropiación del conocimiento.

2.2.6. Transformación Pedagógica e Integración de las TIC.

La transformación pedagógica implica comprender que las TIC son medios y recursos que facilitan los procesos educativos, más no garantizan en sí mismo su eficiencia. Bajo esta claridad, se hace imprescindible que los docentes no solo sepan usar las tecnologías informáticas, sino que aprendan a integrarlas en sus planes y actividades de curso, lo cual presupone no solo un cambio metodológico, sino un cambio de mirada en el modelo pedagógico y en el modo de concebir el rol de los docentes y estudiantes dentro y fuera del aula. Garcés, Cantillo, y Martínez, (2014), consideran que:

La transformación pedagógica es posible lograrla desde dinámicas de integración tecno-pedagógica, que focalicen las capacitaciones para



cubrir necesidades formativas específicas que tengan los mismos docentes en sus esfuerzos por usar las TIC para mejorar los procesos de aprendizaje. Si los docentes se forman bien en el uso pedagógico de las TIC pueden alcanzar mejores niveles de integración de estos recursos en sus actividades académicas, en especial pueden lograr que sus estudiantes desarrollen habilidades y conocimientos esenciales. (p. 221).

En consecuencia, se señala que los docentes en aras de lograr transformaciones pedagógicas viables, pueden integrar las TIC de diferentes formas y niveles para que sirvan de apoyo para desarrollar y ejercitar habilidades sociales y de pensamiento; los docentes pueden hacer un uso eficiente de estos recursos para facilitar mejor las interacciones sociales, la comunicación, la aplicación práctica del conocimiento y el acceso a nuevas fuentes de información científica que actualicen la práctica educativa fundamentando mejor los contenidos y las estrategias en el aula.

2.2.7. Educación inicial.

La educación inicial se constituye en una estructura de atención integral

cuyo objetivo es potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de las niñas y los niños desde su nacimiento hasta cumplir los seis años, partiendo del reconocimiento de sus características y de las particularidades de los contextos en que viven y favoreciendo interacciones que se generan en ambientes enriquecidos a través de experiencias pedagógicas y prácticas de cuidado. Según, Yanes (2017), expone que:

La edad preescolar constituye una etapa fundamental en el desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas. Es por ello que el objetivo del programa educativo es lograr el máximo desarrollo de las potencialidades físicas y psíquicas del niño, las niñas, de sus capacidades y habilidades en un proceso continuo vinculado directamente al medio circundante y el contexto sociocultural en que se encuentra, así como con el contexto familiar. (p. 494)

Por consiguiente, la educación para la primera infancia es comprendida como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y a las niñas potenciar sus capacidades y desarrollar



competencias para la vida, ofreciendo experiencias retadoras que impulsan su desarrollo; allí juegan, exploran su medio, se expresan a través del arte y disfrutan de la literatura.

2.2.8. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento que son las que incluyen un componente metodológico necesario para que se genere un aprendizaje significativo, es decir, las tecnologías están enfocadas al servicio del aprendizaje y la adquisición de conocimientos, Falceto, Coiduras y Rovira (2016), opinan que:

Las TAC permiten ampliar las posibilidades de aprendizaje de los alumnos, las cuales influirán en el desarrollo posterior del niño; todo ello en la medida que el docente oriente al alumnado en su manejo. Además de proponer progresivamente nuevos usos, dando respuesta las tareas de siempre con soluciones distintas o proponiendo nuevas utilidades para mejorar la información o la eficiencia en su gestión. (p. 28).

De manera que este tipo de

tecnologías, le apuestan a un entorno de aprendizaje más personalizado en donde el alumno es protagonista de su conocimiento. Cabe destacar que las TAC tratan de incidir especialmente en la metodología de enseñanza, en los usos de la tecnología. En definitiva, se trata de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la praxis docente. Cascales, Carrillo y Redondo (2017), hablan de la necesidad imperiosa de que “el docente conozca tecnologías interesantes para facilitar a los alumnos entornos atractivos y eficientes de aprendizaje” (p.204).

Las TAC en Educación Preescolar permite al profesorado adaptar los recursos a los contenidos y a las características de los alumnos; integrar diferentes herramientas; crear y compartir recursos y aplicaciones para las actividades propuestas; organizar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje.



3. Conclusiones.

Los siguientes resultados de la investigación se derivan de la concreción de cada objetivo específico presente en el proceso de investigación y relacionadas a las actividades basadas en el muro interactivo como herramienta para el desarrollo de la pedagogía transformacional en el nivel de Educación Inicial del Preescolar Dr. José Octavio Henríquez, ubicado en la Parroquia Corazón de Jesús del estado Barinas.

De allí que como primer punto alcanzado en el proceso de investigación se constata que la docente investigadora, generó una primera acción usando el diagnóstico de la situación real, la cual se manifestaron debilidades relacionada con el uso de las TIC como apoyo a las diversas actividades académicas por parte de los docentes, lo cual sin duda está condicionada por la visión convencional de una práctica docente.

De esta forma, es de considerar que existe un desconocimiento total de

aplicaciones, herramientas y alternativas tan importantes e inscritas en las Tecnologías de información y comunicación, la cuales no obviadas en los procesos educativos, e impactan de manera directa en un aprendizaje innovador y significativo en la vida de los niños/as. Esta visión del quehacer pedagógico hace que el docente recurra a ejemplificaciones didácticas pocas amenas e interactivas permitiendo que su ejercicio docente se convierta en un escenario de poco dinamismo y disfrute para el proceso de aprendizaje.

Con base a estos argumentos, se planificaron 5 ciclos de acción con actividades vinculadas a sensibilizar a los docentes sobre el uso de las TIC y la pedagogía transformadora, conocimiento sobre la utilización de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial, construcción de recursos, técnicas y procedimientos lúdicos para el desarrollo de una pedagogía transformacional, profundización sobre el valor que tienen



los juegos interactivos en la educación inicial y presentación las experiencias y saberes a través de la muestra lúdica con los niños/as en la institución.

Estas planificaciones se conformaron en primer lugar, por sensibilizar a los docentes sobre el uso de las TIC y la pedagogía transformadora, donde se realizaron lecturas juegos orientadas a mejorar transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas en etapa de educación inicial, logrando abrir el camino al conocimiento acerca del valor relevante que representa el uso de las TIC en la educación para conformar situaciones de aprendizaje teórico-práctico en la que se forme un ciudadano ajustado a la contemporaneidad.

En la segunda actividad, se dio a conocer la utilización de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial, la cual se propició la importancia de la aplicación a través de actividades lúdicas, así como el valor que tiene la valija interactiva para crear

espacios digitales basados en el juego a través de un muro interactivo.

En la tercera actividad ejecutada, se extendieron orientaciones asociadas a la construcción de recursos, técnicas y procedimientos lúdicos para el desarrollo de una pedagogía transformacional, donde se identificaron los tipos de juegos (El alfabeto, dibujar letras, mejorar su memoria, lógica y concentración, distinguir formas, resolver patrones lógicos, aprender a pintar y los colores, distinguir los colores, resolver rompecabezas, y desarrollar habilidades motoras y visión espacial), lográndose una empatía adecuada por el trabajo propuesto a través de los juegos digitales interactivos como un instrumento básico y necesario para mejorar la práctica docente.

Como cuarto punto ejecutado, se profundizó sobre el valor que tienen los juegos interactivos en la educación inicial, así como de la manera efectiva y fácil de utilización en el aula escolar, asimismo, informó sobre cada juego



tradicional, sus fases y actividades de aplicación., lo cual marcó un interés motivacional y de expresión dinámica que pueden usarse en la conformación de nuevos recursos y la puesta en marcha de medio didácticos para mejorar la práctica docente.

Por último, se presentaron experiencias y saberes a través de la muestra lúdica con docentes y niños/as, donde se enfatizó los aspectos de integración y participación a las actividades lúdicas, las cuales se consideraron como una alternativa pedagógica para desarrollar destrezas y habilidades de cada persona. Del mismo modo, se pudo evidenciar la motivación e interés de los actores para la realización de esta actividad de transformación de la realidad del contexto de la institución.

4. Referencias

- Artopoulos. A, Kozak. D, y Huarte, J (2015). *Proyecto Aulas Interactivas: Espacios de innovación educativa*. En: IX Jornadas de Vinculación Universidad-Industria (pág. 1-20). Universidad de San Andrés. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 2451-750X.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/55108/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. (6° ed.). ISBN: 980-07-8529-9. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.
- Bracamonte, R (2015). *La Observación Participante como Técnica de Recolección de Información de la Investigación Etnográfica*. Revista Arjé, 9(17), 132-139. ISSN 2443-4442.
<http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj17/art11.pdf>.
- Cadena, I., Rendón, R., y Aguilar, J. (2017). *Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación:*



- un acercamiento en las ciencias sociales.* Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas, 8(7), 1503-1617.
- Cáscales, A., y Laguna I. (2014). *Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil.* Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 45, 125-136. ISSN: 1133-8482. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/46201>
- Cascales, A, Carrillo, M., y Redondo, A. (2017). *Aprendizajes Basados en Proyectos y Tecnología en Educación Infantil.* Revista de Medios y Educación, 50(1), 201-210. ISSN: 1133-8482. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i50.14>
- Crespo, M. (2015). *Guía de diseño de proyectos sociales comunitarios najo el enfoque de marco lógico.* Caracas, Venezuela: Edición Mimeografiada. ISBN: 13:978-84-692-5878-1
- Crespo, M., y Plaguanchi, M. (2020). *Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve análisis.* Revista Scientific, 5 (17), 292-310. ISSN.2542-2987.2020.5.17.16.292-310 <https://doi.org/10.29394/Scientific>
- Domingo, M. y Marqués, P. (2013). *Práctica docente en las aulas 2.0 de centros de educación primaria y secundaria.* Revista de Medios y Educación, 42, 115-128. ISSN: 1133-8482.
- Falceto B., Coiduras., J., y Rovira G. (2016). *La creación de una herramienta competencial para analizar actividades basadas en el Mlearning en la educación primaria.* Revista de medios y educación, 48, 27-40. ISSN: 1133-8482. <http://www.redalyc.org/pdf/368/36843409003>.
- Garcés. M, Cantillo. R., y Martínez. D. (2014). *Transformación*



- Pedagógica Mediada por Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)*. Revista Ciencia, saber y libertad, 9(2), 217-227. ISSN: 1794-7154. <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/saber/article/view/2352/1803>
- Hernández, S., Fernández, C., y Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill. ISBN: 978-607-15-0291-9.
- Páez, N. (2019). *Uso de las tecnologías de la información y comunicación por docentes universitarios del área de educación*. Revista Ciencia latina, 3-(1), 303-206. ISSN 2707-2215.
- Redondo, A., y Luque, A. (2018). *Los murales digitales para un aprendizaje cooperativo de la historia: una herramienta innovadora*. Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 33(1), 113-127. ISSN 2171-9098.
- Rojas, B. (2007). *Investigación Cualitativa. Fundamentos y Praxis*. ISBN 978-980-273-471-9. Caracas: Editorial FEDUPEL.
- Sánchez (2019). *La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones*. Revista JINE, 4, 21-40. ISSN: 2605-1931. <http://dx.doi.org/10.24310/IJNE2.2.2019.7449>
- Yanes. B. (2017). *Las Transformaciones en la educación preescolar a partir de la entrada de las TIC en el desempeño educativo de los docentes*. En: V Congreso Virtual Internacional sobre Transformación e innovación en las organizaciones. (pág. 493-498). España: Universidad Pablo de Olavide y Eumed.