



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA



**ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO
DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES
DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO
DE JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:
MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

JULIACA – PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

**ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO
DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES
DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO
DE JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:

Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS

:

Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P32

**UNIVERSIDAD ANDINA**
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°0337-2025-D-EPG-UANCV/J**

Juliaca, 08 de setiembre del 2025

VISTOS:

El expediente N° 2370 presentado por el (la) Bachiller: **MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE** quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de sustentación de tesis, en la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bachiller: **MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE** con número de DNI 41729752 con número de matrícula 21028186 ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación de la Tesis Titulada: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024**, para optar el GRADO de: **MAGISTER EN EDUCACIÓN** Mención: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez;

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **COMITÉ DE INVESTIGACIÓN**;

Que, mediante Resolución N°2149-2024 -USA-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACION y con Resolución N°411-2025-USA-EPG/UANCV, se APRUEBA y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) Titulada: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024**. La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32**;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN**.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro N° 000248 de fecha: 02 de setiembre del 2025 se nomina jurados.

Que, conforme al artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de actualidad y de alto valor científico;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el artículo 76° del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la sustentación presencial del **INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN** (borrador de tesis), TITULADO: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024**, del (la) Bach: **MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE**, para optar el GRADO de: **MAGISTER EN EDUCACIÓN** Mención: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa de la tesis a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	: Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Primer miembro	: Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Segundo miembro	: Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Asesor	: Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES

ARTÍCULO TERCERO. - PROGRAMAR FECHA Y HORA de sustentación como se detalla:

Fecha	: Lunes, 15 de setiembre del 2025
Hora	: 11:00 a.m..
Lugar	: Aula N°208 Centro Comercial N° 03 UANCV-JULIACA

ARTÍCULO CUARTO. - El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
DIRECCIÓN
JULIACA
Dr. Javier Romulo Quispe Zapana
DIRECTOR (a)

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPG, INTERES LOCAL



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0411-2025-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 27 de mayo de 2025

VISTOS:

El Expediente N° 2024-04427 de fecha 31 de marzo de 2025, el (la) Bach. MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE, con DNI N° 41729752, código de matrícula N° 21028186, quien solicita Revisión de Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis); INFORME N° 00279-2025-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" del 20 de mayo de 2025, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2024-04427 el (la) Bach. MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE, solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) titulado: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024**. Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P32**, para optar el **GRADO de MAGISTER EN EDUCACIÓN**, mención: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del **ASESOR Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 00279-2024-UI-EPG-UANCV** y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, titulado: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024**, presentado por el (la) Bach. MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como **ASESOR** al (a) Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.


DIRECTOR (a)

Jr. Loreto N° 450 - ☎ (051) 329145 - Pag. Web: www.epg@uancv.edu.pe - Juliaca - Perú

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
ARCH. 18/12/2025

**UNIVERSIDAD ANDINA**
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 02149-2024-USA-EPG/UANCV**

Juliaca, 29 de noviembre de 2024

VISTOS:

El Expediente N° 2024-013976 de fecha 15 de noviembre de 2024, el (la) Bach. **MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE**, con DNI N° 41729752, código de matrícula N° 21028186, quien solicita Revisión de propuesta de Investigación; **INFORME N° 001060-2024-UI-EPG-UANCV** y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" del 25 de noviembre de 2024, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2024-013976 el (la) Bach. **MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE**, solicita la revisión y aprobación de la propuesta de Investigación titulado: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024**. Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32**, para optar el **GRADO de MAGISTER EN EDUCACION**, mención: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** a la propuesta de investigación.

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del **ASESOR Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES**, quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración del trabajo de investigación (Tesis) de acuerdo a la **DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-UI**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 001060-2024-UI-EPG-UANCV** y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, titulado: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024**. presentado por el (la) Bach. **MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RECONOCER, como **ASESOR** al (a) Dr. **PERCY ROGELIO CARRASCO REYES**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Loreto N° 450 - (051) 329145 - Pag. Web: www.epg@uancv.edu.pe - Juliaca - Perú

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
ARCH. LWCC/cqm.



MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE

**ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIV...**

 TESIS DE MAESTRIAS

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::13016:525027965

Fecha de entrega

8 nov 2025, 12:43 GMT-5

Fecha de descarga

9 nov 2025, 10:32 GMT-5

Nombre del archivo

T036_41729752_M.docx

Tamaño del archivo

9.5 MB

147 páginas

28.496 palabras

153.876 caracteres



TESIS UANCV

14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



METADATOS COMPLEMENTARIOS – UANCV

TÍTULO DE LA TESIS	
ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41729752
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-4628-0849
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	PERCY ROGELIO CARRASCO REYES
Tipo de documento de identidad	DNI
Numero de documento de identidad	23879579
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0311-9130
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	02436114
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0655-8198
Miembro Del Jurado 1	
Nombres y apellidos	JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	01324996
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2532-8921

Miembro Del Jurado 2	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	01332589
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2161-4514
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca Coordenadas Latitud: 15°29'56.7"S Longitud: 70°08'02.9"W URL maps: https://tinyurl.com/253x2gk9 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Noviembre 2024 – Septiembre 2025
URL de disciplinas OCDE	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 EDUCACIÓN GENERAL https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CAJAMARCA
ESCUOLA DE POSTGRADO
Dr. Jesús Mamani Mamani
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE, identificado con DNI

Nro. 41729752 en mi condición de egresado de:

- ☐ Escuela Profesional
☐ Programa de Segunda Especialidad,
☒ Programa de Maestría o Doctorado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

informo que he elaborado el/la ☒ Tesis o ☐ Trabajo de Investigación, ☐ Trabajo Académico denominada:

ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO
DE JULIACA 2024

Asesorado por: Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 14 de septiembre del 2025


Firma del Asesor
(obligatoria)


FIRMA (obligatoria)


Huella



DEDICATORIA

A mis padres, por su amor inquebrantable, su apoyo constante y su comprensión, y a mi familia e hija, por motivarme a perseverar frente a las dificultades.



AGRADECIMIENTO

En primera instancia, agradecer a Dios por su compañía inquebrantable para guiar mi camino y darme la fuerza que tanto necesitaba para no decaer en el ejercicio diario, expresar mi gratitud sincera a mi asesor, Dr. Agradezco a Percy Rogelio Carrasco Reyes por todo su incansable apoyo y paciencia durante todo el proceso de realización de esta tesis.



INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
INDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	1
1.2 FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1 Pregunta general.....	3
1.2.2 Preguntas específicas.....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.3.1 Justificación teórica.....	4
1.3.2 Justificación práctica	4
1.3.3 Justificación metodológica	5
1.4 OBJETIVOS	5
1.4.1 Objetivo general	5



1.4.2 Objetivos específicos	5
1.5 IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.5.1. Importancia	6
1.5.2. Alcance	6
1.6 LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.7 HIPÓTESIS	7
1.7.1 Hipótesis general	7
1.7.2 Hipótesis específicas	7
1.8 VARIABLES E INDICADORES	7
1.8.1 Conceptualización de las variables	7
1.8.2 Operacionalización de las variables	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	12
2.1.1 A nivel internacional	12
2.1.2 A nivel nacional	13
2.1.3 A nivel regional o local	15
2.2 BASES TEÓRICAS	16
2.3 MARCO CONCEPTUAL	53

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	57
---------------------------------------	----



3.2 MÉTODO O MÉTODOS APLICADOS EN LA INVESTIGACIÓN	57
3.2.1 <i>Método general</i>	57
3.2.2 Método específico	57
3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN	58
3.4 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.....	58
3.5 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	58
3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA	58
3.6.1 <i>Población</i>	58
3.6.2 <i>Muestra</i>	59
3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN....	61
3.7.1 <i>Técnicas de la investigación</i>	61
3.7.2 <i>Instrumento de la investigación</i>	61
3.8 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN ...	61
3.8.1 <i>Validación de los instrumentos</i>	61
3.8.2 <i>Confiabilidad de los instrumentos</i>	62
3.9 DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS	63
3.10 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	67
 CAPÍTULO IV RESULTADOS	
4.1 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.....	68
4.2 PROCESO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS	78



4.3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	86
CONCLUSIONES.....	96
RECOMENDACIONES	99
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100
ANEXOS	109
ANEXO 1. MATRIZ DE LA INVESTIGACIÓN	110
ANEXO 2. BASE DE MATRIZ DE DATOS.....	112
ANEXO 3. INSTRUMENTOS	117



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de Operacionalización de variables.....	9
Tabla 2 Estadística general 2023 – 2024 UGEL San Román	59
Tabla 3 Validez: Estrategia tecno pedagógica.....	62
Tabla 4 Validez: Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje	62
Tabla 5 Confiabilidad del instrumento en base a Cronbach.....	63
Tabla 6 Correlación Estrategia tecno pedagógica con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.	68
Tabla 7 Prueba simétrica Estrategia tecnopedagógica con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.....	70
Tabla 8 Correlación Estrategia visual soportada en aula virtual con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.	71
Tabla 9 Prueba simétrica Estrategia visual soportada en aula virtual con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.	72
Tabla 10 Correlación Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.	73
Tabla 11 Prueba simétrica Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.....	75
Tabla 12 Correlación Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.....	76



Tabla 13 Prueba simétrica Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.	77
Tabla 14 Prueba Rho: Hipótesis general.	78
Tabla 15 Prueba Chi cuadrada: Hipótesis general.....	79
Tabla 16 Prueba Rho: Hipótesis específica E1.....	80
Tabla 17 Prueba Chi cuadrada: Hipótesis específica E1.	81
Tabla 18 Prueba Rho: Hipótesis específica E2.....	82
Tabla 19 Prueba Chi cuadrada: Hipótesis específica E2.	83
Tabla 20 Prueba Rho: Hipótesis específica E3.....	84
Tabla 21 Prueba Chi cuadrada: Hipótesis específica E3.	85



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Correlación de variables.....	66
Figura 2 Correlación Estrategia tecno pedagógica con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.	69
Figura 3 Correlación Estrategia visual soportada en aula virtual con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.....	71
Figura 4 Correlación Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.	74
Figura 5 Correlación Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.....	76
Figura 6 Chi cuadrada: Hipótesis general	79
Figura 7 Chi cuadrada: Hipótesis específica E1	81
Figura 8 Chi cuadrada: Hipótesis específica E2	83
Figura 9 Chi cuadrada: Hipótesis específica E3.	86

RESUMEN

La investigación tuvo como **objetivo**, determinar la relación entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca. Actualmente, la implementación de la tecnopedagogía en atención a la infancia, en especial a la Educación Inicial, tiene un considerable auge en el distrito de Juliaca sobre la base de las ventajas que aportan las TICs en la actividad educativa del docente. **Resultados**, la prueba del estadístico Rho, determina relación significativa nivel muy bueno entre ambas variables, con $Rho = 0,892$ en indicador Enseñanza visual soportada en aula virtual y $Sig. \text{ bilateral} = 0,001$; Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con $Rho = 0,710$ y $Sig. \text{ bilateral} = 0,002$. Así mismo, Aprendizaje basado en animaciones y podcasts con $Rho = 0,871$ y $Sig. \text{ bilateral} = 0,001$; Aprendizaje creativo, dinámico y divertido que posibilita las TICs con $Rho = 0,701$ y $Sig. \text{ bilateral} = 0,002$. Correlación V de Cramer igual a $0,860$, cuyo valor contrasta que existe correlación significativa nivel muy bueno entre ambas variables. De los estadísticos, $p = 0,001$; $p < 0,05$, Chi cuadrado $X^2_c = 39,780$, y "t" student $X^2_t = 7,96$, con 95% de nivel de confianza y 16 grados de libertad, cuyos coeficientes determina que existe correlación entre ambas variables. **En conclusión**, La tecnopedagogía en la educación inicial aplica recursos y herramientas digitales para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje, ayudando a los niños a familiarizarse con la tecnología y dinamizando las clases con actividades interactivas.

Palabras clave: Aprendizaje audiovisual, design thinking, enseñanza, multimedia, podcasts, tecnopedagogía.



ABSTRACT

The research aimed to determine the relationship between technopedagogical strategy and strengthening of the teaching-learning process in early childhood teachers in the district of Juliaca. Currently, the implementation of technopedagogy in child care, especially in Early Childhood Education, has a considerable boom in the district of Juliaca based on the advantages that ICTs bring to the educational activity of the teacher. Results, the Rho statistic test determines a significant relationship at a very good level between both variables, with $Rho = 0.892$ in the indicator Visual teaching supported in the virtual classroom and bilateral $Sig. = 0.001$; Teaching strategy supported by Internet resources with $Rho = 0.710$ and bilateral $Sig. = 0.002$. Likewise, Learning based on animations and podcasts with $Rho = 0.871$ and bilateral $Sig. = 0.001$; Creative, dynamic and fun learning made possible by ICTs with $Rho = 0.701$ and bilateral $Sig. = 0.002$. Cramer's V correlation equal to 0.860, whose value contrasts that there is a significant correlation at a very good level between both variables. Of the statistics, $p = 0.001$; $p < 0.05$, Chi square $X^2c = 39.780$, and "t" student $X^2t = 7.96$, with 95% confidence level and 16 degrees of freedom, whose coefficients determine that there is a correlation between both variables. In conclusion, technopedagogy in early education applies digital resources and tools to transform the teaching-learning processes, helping children become familiar with technology and energizing classes with interactive activities.

Keywords: Audiovisual learning, design thinking, teaching, multimedia, podcasts, technopedagogy.



INTRODUCCIÓN

La tecno-pedagogía es su capacidad de “integra[se] con otros enfoques pedagógicos TIC utilizando ambientes de enseñanza y aprendizaje y trae[s] sus opciones de apoyo compartido al contexto de su trabajo para satisfacer metas estratégicas”. En el distrito de Juliaca, en cuanto a los educadores que brindan educación inicial, “proporciona los enlaces necesarios con las herramientas, las plataformas en línea, los métodos digitales y el resto”, lo que significa que un educador de educación inicial puede usar la tecnología de manera integral con la pedagogía.

En la educación infantil, se requiere que los educadores actualicen sus conocimientos en TIC y pedagogía para formar un sistema integrado mediante un proceso pedagógico efectivo. Las estrategias didácticas tecnopedagógicas empleadas por los maestros fomentan el desarrollo integral de los niños pequeños en el nivel preescolar en el distrito de Juliaca. Esto crea cambios sustanciales, fomenta el desarrollo de habilidades y capacidades, y maximiza el potencial intelectual, psicomotor y emocional de esos niños. En consecuencia, las transformaciones de la práctica educativa deben conectarse con el paradigma de la tecnopedagogía. Este enfoque pretende cambiar el proceso de enseñanza del aprendizaje en TIC, lo que contribuye sustancialmente al desarrollo de competencias y resultados de aprendizaje en la educación preescolar.

Las actividades interactivas son una parte vital del marco educativo preescolar para aprender nuevo contenido. Estos temas se integran con videos que ayudan a profundizar y apoyar el aprendizaje en estas lecciones súper enriquecedoras. Usando estas formas de funcionamiento, queda bastante claro de



dónde proviene el aprendizaje y cómo los niños se desarrollan y aprenden. La generación digital, o más bien los nativos digitales, son una nueva generación, no como las generaciones de inmigrantes digitales, nacieron y se criaron en una sociedad que considera el avance y la tecnología como uno de sus aspectos más importantes. Por lo tanto, los niños en edad preescolar deben ser adecuadamente entrenados en su aprendizaje y en el uso adecuado de estas tecnologías. Así cumplirán su potencial o de lo contrario puede representar un riesgo para quienes las usan. (Luna, 2022)

El pensamiento de diseño implica fomentar la creatividad y la creatividad para nuevas ideas y un enfoque creativo para explorar un problema en el mundo. Se introdujo en 2000 para resolver problemas en el lugar de trabajo y el sector industrial, pero no pasó mucho tiempo antes de que la idea llegara al sector educativo, proporcionando a los estudiantes escenarios 'reales' para resolver. Esto a su vez motiva a los estudiantes a través de las etapas de educación infantil para construir sobre la curiosidad que desarrollaron, para que puedan aprovechar la curiosidad adquirida para mejorar la experiencia de aprendizaje.

El propósito es hacer que los niños pequeños sean protagonistas de su propio proceso de estudio. En segundo lugar, porque su pasión por las ciencias, así como su propia curiosidad, crece, el efecto de desbordamiento hacia el rendimiento académico, las perspectivas de carrera e intereses personales se ve positivamente impactado. (Educo, 2024) Los recursos educativos multimedia virtuales son para el desarrollo de software de material educativo para la comunicación de contenido, que hacen un uso efectivo de una variedad de canales de comunicación para aprender sobre los temas durante el proceso de estudio.



Materiales educativos multimedia virtuales, incluidos aquellos que utilizan escritura, imagen, gráficos, video, animaciones y simulación. (Chan, 2020).

Usamos el término en inglés para referirnos a cualquier instrumento que entregue contenido en forma de formato multimedia. Por lo tanto, las presentaciones multimedia pueden consistir en imágenes, videos, datos de audio grabados o escritos. Utiliza diferentes recursos: imágenes, sonidos, texto, al mismo tiempo y en paralelo para transmitir información. Es una expresión de un producto y sustantivo masculino. (Manrique, Y., & Uc, C., 2020) La plataforma digital se refiere a los sistemas empleados para ofrecer a los usuarios las herramientas para producir, utilizar, controlar o intercambiar contenido, servicios o productos a través de aplicaciones en línea o móviles. (Giraldo, 2023).

Esta investigación está organizada de la siguiente manera, en cuatro capítulos, según las directrices de la Escuela de Posgrado de la UANCV. Abordan el planteamiento del problema articulando la necesidad de que la disciplina de la tecnopedagogía se vuelva más importante en la educación, especialmente dado el rápido crecimiento del campo debido a la pandemia. Muchas investigaciones argumentaron sobre la necesidad de que los maestros utilicen contenido educativo digital para enseñar de manera efectiva, por ejemplo, CEPAL – UNESCO (2020). Muchos educadores de la primera infancia están insuficientemente preparados para abordar, supervisar y apoyar a los niños pequeños. Por lo tanto, hay practicantes novatos en formación que no están suficientemente preparados para liderar competencias digitales en educación; tal implementación de la tecnopedagogía cambiará el paradigma de enseñanza y aprendizaje de la educación.



Los educadores de la primera infancia necesitan recursos digitales en este proceso porque ilustra la importancia de su crecimiento en el uso de estos recursos. Trahtemberg (2020) describe el marco teórico y examina el impacto de la utilización de las (TIC) en la mejora de los espacios de enseñanza y aprendizaje en el Capítulo II de su obra, en el campo educativo para desarrollar los campos de enseñanza y aprendizaje. Esto ha permitido el desarrollo de mundos virtuales colaborativos e interactivos que aprovechan la multitud de materiales didácticos multimedia disponibles para ayudar a los estudiantes a lograr propósitos educativos. Como tal, se ha desarrollado un nuevo paradigma en las prácticas relacionadas con la educación que se centra en (la reutilización, continuidad, interoperabilidad, accesibilidad y compatibilidad de los recursos digitales.

La tesis está compuesta por cuatro capítulos: Capítulo I, aspectos generales. Capítulo II, sobre el marco teórico. Capítulo III, sobre la metodología de la investigación. Capítulo IV muestra los hallazgos obtenidos del trabajo de campo que ayudaron a probar la hipótesis del estudio, así como la discusión, conclusión y recomendaciones; esta sección corresponde a la parte final del estudio.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La tecnopedagogía ha adquirido un papel más relevante en el ámbito educativo, especialmente con el impulso que le proporcionó la pandemia. Varios estudios han puesto mayor énfasis en la manera en que los docentes deben emplear los recursos educativos digitales para una enseñanza efectiva. como señala CEPAL – UNESCO (2020). No todos los educadores de nivel inicial cuentan con la preparación necesaria para guiar y fomentar la educación de los más pequeños.

Algunos educadores en la clase de educación infantil están, por consiguiente, mal preparados para liderar la enseñanza que se centra en las competencias digitales, lo que implica que los métodos de enseñanza se transformarán debido a la tecnopedagogía como parte de la enseñanza y el aprendizaje en el futuro. Por lo tanto, es necesario revisar las habilidades. Recursos digitales esenciales para los educadores de la primera infancia, ya que nos ayuda a entender la relevancia de su formación en el uso de estas herramientas tecnológicas. Deben ser considerados en el futuro para que sepamos la relevancia



del uso de estas tecnologías en la formación de los docentes en educación infantil. A medida que el campo ha crecido a lo largo de los años, la atención a la infancia, especialmente en la Educación Infantil, se ha vuelto cada vez más atractiva no solo para Perú, sino a nivel mundial debido a las ventajas que ofrece en relación con el desarrollo holístico y el aprendizaje futuro que los niños y niñas pueden lograr (Trahtemberg, 2020). Sin embargo, Perú, al igual que muchas otras naciones, todavía carece de información adecuada a nivel de situación. El proceso de aprendizaje es único en comparación con otros métodos de diseño o planificación de una actividad; los niños participan activamente en la planificación de las actividades, colaboran con un educador en el aprendizaje y se involucran en el diálogo.

Los objetivos educativos, intereses y necesidades del niño permitirán que se alineen. Aunque el aprendizaje puede ser representado, el proceso para representar lo que los niños aprenden es específico de la Educación Infantil, ya que los niños y niñas están en un período de constante devenir de lo que serán. Por lo tanto, es un desafío establecer claramente las expectativas relacionadas con esta etapa de la vida de manera clara y concisa. Por lo tanto, en el estudio se consideró investigar solo algunas de las habilidades y desempeños en las áreas seleccionadas. En la ciudad de Juliaca, hay muy pocas investigaciones que aborden la tecnopedagogía y la enseñanza-aprendizaje en la educación infantil para niños y niñas. Así, la búsqueda de la tecnopedagogía y el enriquecimiento de las experiencias de aprendizaje en esta etapa es estimulada por el interés de investigar el proceso de enseñanza-aprendizaje y las principales necesidades de los niños y niñas de cinco años.



Esta investigación espera mostrar lo que todos deberían hacer para alentar a las personas a aprovechar al máximo la experiencia que aprenden de la educación infantil para que el entorno en el que se desarrolla una de las partes más importantes de nuestra vida sea propicio para el desarrollo de la primera infancia. (MINEDU, 2021) Los maestros de educación infantil en la ciudad de Juliaca son un componente clave del sistema educativo. La calidad que surge en la formación y educación de los estudiantes de la primera infancia a su cargo está frecuentemente determinada tanto por su preparación profesional como por su dedicación o falta de interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un aspecto de su desempeño profesional en el que la formación, dentro del ámbito de su trabajo educativo y con la intención de proporcionar una enseñanza efectiva, está relacionado con el campo educativo de la tecnopedagogía. Además, su enfoque en la innovación tecnológica de vanguardia y su reacción a los nuevos desarrollos en la educación señala la importancia de utilizar la tecnopedagogía (Olarde, 2020).

1.2 FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 *Pregunta general*

PG ¿Cuál es el nivel de relación entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024?

1.2.2 *Preguntas específicas*

PE1 ¿Cuál es el nivel de relación entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca?



PE2 ¿Cuál es el nivel de relación entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca?

PE3 ¿Cuál es el nivel relación entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Justificación teórica

Teórico, ya que ofrece explicaciones basadas en el conocimiento científico, a partir del cual se organiza una cierta colección de observaciones y conceptos tomados de un método empírico, objetivo y verificable. La intención de nuestra investigación es informar sobre la mejora de los enfoques tecno-pedagógicos utilizados por los maestros de educación infantil en Juliaca. Los beneficiarios de este estudio serán tanto los educadores como los niños, a través de la adaptación de estas estrategias, cuyo propósito es promover la tecno-pedagogía y mejorar el aprendizaje. El objetivo es contar con una herramienta efectiva que brinde un nivel significativo de apoyo al proceso educativo, basado en las TIC.

1.3.2 Justificación práctica

La relevancia práctica de este estudio es considerable, ya que la adopción de estrategias tecnopedagógicas en la educación infantil ilustra el papel de las TIC como recursos educativos. Estas herramientas ayudan a los maestros y a los estudiantes de preescolar a adaptarse a la tecnología, facilitando así las clases

interactivas y placenteras de enseñanza-aprendizaje, lo que permite un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico e innovador que apoya su desarrollo integral.

1.3.3 Justificación metodológica

Desde un punto de vista metodológico, este estudio se sitúa en un marco crítico y proactivo que fomenta el uso de estrategias tecno-pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo en docentes de educación infantil. Tiene como objetivo conectar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con el desarrollo social de los niños en Juliaca. Se adopta un enfoque pragmático que establece una conexión entre las estrategias tecno-pedagógicas y el fortalecimiento de la enseñanza, considerado fundamental para aclarar el desarrollo del pensamiento crítico respecto a la tecnología. Esto contribuye al desarrollo social de los más pequeños y se extiende al entorno familiar, fomentando así el entusiasmo y la apreciación por las herramientas educativas tecnológicas.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

OG. Determinar la relación entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024.

1.4.2 Objetivos específicos

OE1. Establecer la relación entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.



OE2. Decretar la relación entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

OE3. Fijar la relación entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

1.5 IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Importancia

Es fundamental, ya que una educación impulsada por las tecnologías de la información y la comunicación permite a los niños y niñas mejorar sus capacidades cognitivas y su capacidad de análisis.

1.5.2. Alcance

Esto significa el objetivo general de la investigación para crear una hipótesis que sugiera una conexión entre dos variables. Nivel cuantitativo a través de la implementación de procesos estadísticos inferenciales, que discutiré con respecto a los hallazgos actuales de la investigación.

1.6 LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio se realizó en el distrito de Juliaca, donde se seleccionó una muestra aleatoria de maestros de educación inicial de centros públicos y privados situados en el área central de la ciudad.



1.7 HIPÓTESIS

1.7.1 Hipótesis general

HG. Existe una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024.

1.7.2 Hipótesis específicas

HE1. Hay una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

HE2. Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

HE3. Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

1.8 VARIABLES E INDICADORES

1.8.1 Conceptualización de las variables

Estrategia tecnopedagógica:

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación al área de la educación ha garantizado un desarrollo profundo en la proliferación de los entornos de enseñanza y aprendizaje, lo que permite desarrollar espacios



virtuales colaborativos e interactivos, utilizando una gran variedad de recursos didácticos multimedia para cumplir objetivos educativos. Por estas razones, en la educación ha emergido un nuevo paradigma que combina la reutilización, la sostenibilidad, la interoperabilidad, la accesibilidad y la reusabilidad de los recursos digitales para construir cursos y programas educativos en la web conocidos como Objetos de Aprendizaje (Hernández Bieliukas & Silva Sprock, 2022).

Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje:

Los procesos educativos se caracterizan por las interacciones que ocurren entre alumnos y profesores. La educación se organiza de acuerdo con los programas académicos, fundamentándose en las necesidades detectadas a través de la evaluación y llevándose a cabo mediante la formación del profesorado. La metodología educativa que se enfoca en el estudiante y promueve la participación e inclusión requiere la colaboración de la comunidad para proporcionar y respaldar el proceso educativo. (INEE, 2024).



1.8.2 Operacionalización de las variables

Tabla 1

Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INDICADORES VALORATIVOS
VARIABLE INDEPENDIENTE:			
Estrategia tecnopedagógica	1.1 Estrategia visual soportada en aula virtual	1.1.1 Enseñanza – aprendizaje con herramientas de TIC.	
		1.1.2 Enseñanza – aprendizaje con materiales didácticos virtuales.	
		1.1.3 Diseño de los ambientes de aprendizaje con elementos de TICs.	
	1.2 Estrategia didáctica soportadas en recursos de Internet	1.2.1 Currículo escolar y cultura tecnológica.	Escala Likert:
		1.2.2 Estimulación sensorial infantil.	Excelente
		1.2.3 Práctica pedagógica y competencia tecnológica.	Muy bueno Bueno Regular Malo



		1.3.1 Enfoque en mayor movimiento, deportes y ejercicio.
	1.3 Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva	1.3.2 Lectoescritura mediante tablet o pizarra digital.
		1.3.3 Talleres para experimentar con objetos y texturas.
VARIABLE DEPENDIENTE:		
Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial	2.1 Enseñanza aprendizaje y herramientas digitales	2.1.1 Aprendizaje basado en animaciones y podcasts.
		2.1.2 Aprendizaje creativo, dinámico y divertido que posibilita las TICs.
		2.1.3 Aprendizaje basado en videojuegos en plataforma educativa.
		2.2.1 Aprendizaje y desarrollo infantil.
		Escala Likert:
		Excelente
		Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo



2.2 Construcción
del aprendizaje

2.2.2 Aprendizaje
audiovisual de letras,
números y sonidos

2.2.3 Aprendizaje de
formas, colores y
texturas.

2.3.1 Aprendizaje
colaborativo y
comunicación en
plataformas digitales.

2.3 Mediación de
las TICs en el
proceso enseñanza
aprendizaje

2.3.2 Aprendizaje en
soporte multimedia
relaciones lógico
matemáticos.

2.3.3 Aprendizaje
Design Thinking.

Nota. Made by Matilde Chambi Roque



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1 A nivel internacional

Moreno (2020) "Nuevas TIC en las Concepciones de Enseñanza y Aprendizaje". Esto significa que fue un estudio no experimental de corte transversal que aplicó una herramienta conocida como Escala de Actitudes a 40 profesores de Comunicación. Por lo tanto, el hallazgo es que, aunque el 85% de los profesores carecen de acceso a Internet en casa, el 100% considera que las TIC son una herramienta vital para mejorar el proceso educativo. Se podría desarrollar una propuesta que apunte a fortalecer las competencias básicas en (TIC) para mejorar las funciones profesionales de los profesores de Comunicación. También allanará el camino para nuevos campos de investigación.

Capllonch (2021) "TIC en la Comunicación Primaria" presentada en la Universidad de Cataluña, Barcelona, España. El estudio también fue descriptivo, descriptivo-explicativo; se realizó con base en una encuesta a 112 profesores de Comunicación. El resultado general de nuestra investigación es que las TIC no pueden incorporarse en los modelos escolares actuales porque las áreas



curriculares están divididas en partes, con sus interrelaciones limitadas. En este sentido, se puede inferir que la inclusión de las TIC reducirá la frecuencia de la composición gráfica, lo cual va en dirección opuesta a los objetivos de la competencia comunicativa. Las TIC ofrecen muchas posibilidades para mejorar la Comunicación en las escuelas.

Martínez (2020) "Uso de Aplicaciones TIC en Comunicación" presentada para el Máster, utilizando un diseño pre-experimental aplicado. Se entregó una lista de verificación a 84 estudiantes para realizar el estudio. Si bien este método puede optimizarse más computacionalmente gracias a su automatización, debemos enfatizar el hecho de que evaluar únicamente la evaluación utilizando solo las percepciones de los usuarios no garantiza una objetividad absoluta. La influencia negativa de la globalización en los adolescentes y su nivel de desarrollo inmaduro puede llevar a un rendimiento académico degradado porque tienden a percibir su educación en un sentido negativo, como un medio para un fin.

2.1.2 A nivel nacional

Ramos (2022) Cuya investigación se basa en la relación entre el uso y el aprendizaje de las TIC es un ejemplo de la tendencia. Según un estudio correlacional y transversal el cuestionario de 132 alumnos, el 64.2% de ellos tuvo un nivel medio de TIC. La revista de estudiantes universitarios encontró evidencia de que el uso de TIC está positivamente relacionado con el rendimiento académico ($Rho = 0.545$) y que este esfuerzo depende de las habilidades y competencias que demuestren específicamente los estudiantes. Pero deben ser respetuosos y capaces de aplicar estas estrategias para poder acceder y ver si la nueva evidencia



es compatible con lo que ya saben y, por lo tanto, pueden obtener los conocimientos más sustanciales.

Góngora (2021) TIC y el aprendizaje significativo de los estudiantes. - Se aplicó un diseño correlacional, transversal y no experimental a la pregunta de investigación principal. - Se utilizó un cuestionario tipo Likert con una muestra de 72 estudiantes. - Las TIC juegan un gran papel (66.7%) mientras que el aprendizaje significativo es menos prevalente (80.6%). También se demostró que no hay relación entre estas variables ($r = -0.088$). Esto sugiere que la falta de instrucción en el diseño pedagógico del uso de las TIC no se relaciona directamente con la vinculación del conocimiento previo a lo que los estudiantes están aprendiendo a través de recursos tecnológicos. La investigación realizada por

Regalado (2021) identificó la conexión entre el uso instruccional de las TIC y las experiencias de aprendizaje significativo que involucran a los estudiantes. Fue un estudio básico y cuantitativo con un diseño de investigación correlacional y no experimental. La muestra de 50 estudiantes con los que trabajamos y a través de los cuales se administró una pregunta de escala (pregunta tipo Likert) fue. También se estableció una correlación entre la utilización pedagógica de las TIC y el aprendizaje significativo ($Rho = 0.803$). En este sentido, una comprensión integral de las perspectivas pedagógicas sobre las TIC en relación con las TIC es clave para el aprendizaje significativo en temas estudiados a través de la tecnología en línea, ya que el aprendizaje profundo en materias examinadas en tales campos. Por otro lado, si se descuidan esas dimensiones pedagógicas, la forma de hacer TIC no parece ser una gran adecuación en su uso para la profundidad del aprendizaje puede no ser beneficiosa.



Este aprendizaje incluye formas, colores y texturas para todos los grupos de edad (5-6), inspirado en enfoques basados en la indagación basados en la investigación que invitan a los niños a explorar y descubrir su entorno inmediato creando arte. Para comenzar la discusión, ¿cuáles son los tipos, tamaños, colores, superficies que se encuentran en el mundo circundante? Los estudiantes se embarcarán en una exploración práctica donde observarán y tomarán algunas partes de su entorno, clasificarán y describirán sus propiedades. Usarán materiales creativos (papeles de colores, pinceles, texturas orgánicas) para hacer una obra de arte que exprese su aprendizaje y experiencia en términos de experiencias de aprendizaje. Después de la sesión, los niños compartirán sus experiencias sobre sus descubrimientos y practicarán la comunicación, así como la enseñanza del pensamiento crítico y el diálogo para promover una relación con el entorno cuando luego compartirán su trabajo con su maestro. (EdutekLab, 2024).

2.1.3 A nivel regional o local

Flores (2022) busca establecer la relación entre TIC y la comunicación y el conocimiento sobre los cursos MOOC entre los estudiantes el año 2020. Los resultados muestran que el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tiene una correlación positiva moderada. De hecho, los estudiantes están buscando activamente autoeducarse tanto como sea posible, y aún más importante, quieren conocer sobre programas académicos o relacionados con la investigación en general.

García (2019) recomendó identificar la correlación entre el uso de TIC y el aprendizaje de CTA entre los. El efecto del uso de herramientas de oficina, software educativo y la navegación por Internet en el aprendizaje en el campo de Ciencia,

Tecnología y Ambiente (CTA) será evidente entre los estudiantes y en relación con el uso de TIC también. Resulta que la implementación de tecnologías de la información y la comunicación tiene un efecto positivo en el aprendizaje en el campo de Ciencia, Tecnología y Ambiente.

Atahuachi (2020) En ese sentido,, en 2015, intentó evaluar el grado de adopción de tecnologías de la información y la comunicación entre los docentes en las instituciones educativas del Distrito de Desaguadero y advirtió que es insuficiente. De acuerdo con sus hallazgos, no solo los docentes encuentran problemas para acceder información para preparar material de aprendizaje sonido, pero la implementación de dichas tecnologías en procesos de trabajo colaborativo y en asignaturas a ser enseñados por los docentes en la escuela secundaria también es deficiente.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 *Enfoques teóricos o corrientes epistemológicas*

2.2.1.1 Estrategia tecno pedagógica

La integración de la tecno pedagogía en el ámbito educativo ha pasado de ser una novedad a convertirse en una realidad consolidada. El entorno educativo ha evolucionado, desde la estética hasta la disposición del aula, al menos en términos físicos. La cuestión que debemos plantearnos es: ¿han evolucionado los procesos y métodos de trabajo con los participantes. Se tienen grandes expectativas sobre los medios de comunicación debido a su habilidad para manejar información, pero esto no debe impedirnos examinar y reflexionar sobre su potencial para convertir dicha información en conocimiento. Sin embargo, evitemos



caer en errores. No se trata ni de los recursos ni de la tecnología. La indagación y el análisis nos implican a nosotros y a nuestros alumnos, así como las experiencias educativas que desarrollamos y aplicamos, y los contextos en los que empleamos la tecnología para generar conocimiento. En resumen, se trata de educación convencional. (Laguna Quesada, 2020).

Podrán trabajar en Letras y Sonidos cuando estén listos para el inicio del proceso de lectura, alrededor de los 5 o 6 años de edad, y a esa edad, aún dándoles la capacidad de pensar sobre su propio ritmo de desarrollo. Luego podemos llegar a trabajos más específicos una vez que estén aprendiendo a usar un lápiz y les encante escribir y leer. Basado en esa experiencia de aprendizaje, Reconociendo Letras y Sonidos es un programa educativo para niños de 5 a 6 años que les enseña a identificar las letras y sonidos en cualquier palabra escrita mientras desarrollan su conciencia fonémica y los usan para la pronunciación. Los estudiantes verán cómo se forman varias partes de la letra y las leerán en voz alta y las escucharán de manera práctica y dinámica para que puedan hacer su propia práctica de lectura que será práctica hasta ahora aprendiendo a deletrear palabras a partir de letras. Los estudiantes que aprenden a través del juego y la diversión se permiten sumergirse en un juego diverso y creativo que los abre a una experiencia rica e interesante, mejorando así su interés y disfrute del lenguaje.

2.2.1.2 Estrategia visual soportada en aula virtual

En términos sencillos, un aula virtual para niños de 4 años en educación inicial es un espacio digital en el cual los pequeños, se relacionan entre sí, así como con los maestros y pares. Por otro lado, Cruz y Medina Chicaiza en su libro "Razonamiento lógico matemático con aulas virtuales iconográficas" definen un

aula virtual citando a González-González y otros, "como un espacio educativo digital que, de manera intencionada y motivada, se elaboran y organizan las tareas y los recursos del proceso de enseñanza y aprendizaje por parte del docente, recuperaba y transportada por estudiantes, condicionando la interrelación y la comunicación para la transmisión de conocimientos".

2.2.1.3 Enseñanza aprendizaje con herramientas de TICs

El proceso de enseñanza-aprendizaje está estrechamente relacionado con las (TIC). Se puede notar cómo los niños y las niñas se sienten atraídos por los videojuegos, debido a sus elementos como la animación, los colores vibrantes, la multimedia y su carácter innovador y fascinante. El aprendizaje durante la fase de formación inicial es crucial, ya que es en este período donde se puede desarrollar una pasión o aversión hacia la educación.

Esta etapa es la que impulsa el deseo de aprender, y este interés se convierte en un valor duradero, influenciado indiscutiblemente por la primera experiencia con el conocimiento. Puede ser percibido como un proceso arduo o como una actividad diaria sin mayores complicaciones, siempre que haya concentración y voluntad. Las nuevas generaciones, denominadas generación digital o nativos digitales, se diferencian de las anteriores, conocidas como inmigrantes digitales, al nacer y desarrollarse en un entorno donde las tecnologías son fundamentales para el avance social.

El desarrollo infantil implica la adquisición de conocimientos, habilidades para la vida y el desarrollo físico, emocional y psicológico, y todas las áreas deben ser facilitadas con los niños de acuerdo a su propia etapa de desarrollo. Se



comunican entre sí de manera similar; el uso común del desarrollo en relación con los niños es que todas sus diferentes funciones (por ejemplo, lenguaje, razonamiento, atención, memoria) impactan directa o positivamente en el aprendizaje. Todo lo que los niños experimentan y aprenden, solos o en grupo, es crucial para su crecimiento y desarrollo, ya sea físico, mental, emocional o social. Una vez que identifiques cómo tu hijo aprende y progresa, puedes abogar en su nombre y proporcionar las herramientas necesarias para su crecimiento, lo cual será ventajoso para ellos en el futuro. Tomaré una de las lecciones de Motivación y Habilidades Motoras Finas para enseñar a los niños de 3 a 5 años a reconocer letras y sonidos, después de que discutimos técnicas y habilidades para practicar antes de que comiencen a leer.

2.2.1.4 Enseñanza aprendizaje con materiales didácticos virtuales

Los recursos educativos digitales son materiales de instrucción que toman la forma de material didáctico en formato digital y mejoran la educación. Ambas descripciones también se aplican a algunas herramientas, no necesariamente destinadas a un propósito educativo, como una imagen o un video, que se pueden encontrar dentro de un contexto escolar.

Estas también incorporan aquellas herramientas que han sido hechas específicamente para la educación. Abogar por una filosofía educativa que utilice eficazmente los recursos digitales depende, ante todo, de reconocer y explorar los requisitos no solo de los profesores, sino también de los estudiantes. Sus declaraciones deben ser recopiladas y analizadas para crear ayudas educativas digitales que mejoren el entorno de enseñanza y aprendizaje. Para esto, se basa en estudios previos que han examinado las perspectivas de estudiantes, familias,



administradores y editores en diferentes niveles educativos. Rodríguez y colegas (2020).

2.2.1.5 Diseño de los ambientes de aprendizaje con elementos de TICs

Tanto como gestos y garabatos, el estado de 2021, el juego es el inicio de los signos de una construcción simbólica a medida que un niño se involucra en la lectura y la escritura. Incluye juego experimental en el que individuos y objetos son objetos simbólicos que informan su propia narrativa a través de gestos simbólicos (Unicef, 2022).

Desde el nacimiento, los niños y niñas muestran una energía temprana que activa sus sentidos e instintos e inicia el proceso de aprendizaje. Es a través de nuestros sentidos y movimiento que abrimos las puertas para entrar al mundo que abre la puerta que es importante para el desarrollo cognitivo. Nada existe en la inteligencia que no haya sido antes experimentado por los sentidos, como dice el viejo refrán. El movimiento permite al niño encontrar los límites de su potencial, ayudado por aparatos biológicos como el sistema simpático, que opera hasta alrededor de los 2 años. Es entonces cuando los niños comienzan a construir autorregulación, y a partir de aquí, pueden comenzar a hacerse cargo de sus propias acciones y posponer la gratificación de sus deseos inmediatos. Y comienzan a notar y reflexionar sobre las reacciones entre las personas y sobre los comportamientos que se expresan, permitiéndoles enfrentar sus sentimientos y volverse más comunicativos. (Villarreal, 2022).

Es importante que estos entornos sean cálidos y agradables, proporcionando a los niños la confianza y seguridad necesarias para lograr un

aprendizaje efectivo. Los entornos educativos deben ser creados con objetivos pedagógicos, convirtiéndose en herramientas didácticas que promuevan un aprendizaje activo y relevante. Por lo tanto, deben poseer ciertas características:

- Para incentivar en los niños y niñas la lectura de imágenes como estrategia didáctica, se debe contar ordenadores, tables, televisión y herramientas informáticas.
- El aula debe contar con pizarra digital, pantallas interactivas y material audio visual. (Ministerio de Educación, 2022).

2.2.1.6 Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet

Por lo tanto, las estrategias didácticas descritas para niños de 3 a 4 años se basan en una serie de medidas y herramientas seleccionadas para lograr objetivos educativos. El Internet de las Cosas (IoT) es el resultado de la evolución continua de la red global y la conectividad móvil. Esta nueva era de profundización de la conectividad global —en la que los entornos de datos virtuales entrelazan tanto objetos como seres físicos simultáneamente— puede ser incluso más importante que las dos anteriores. Allana el camino para una sociedad ubicua en la que los objetos no solo se comunican con los humanos, sino que también interactúan entre sí. Las experiencias actuales como resultado del uso de internet representan un cambio importante en la naturaleza de la educación, comparable en alcance a la revolución representada por la era de la imprenta. La conversación sobre la transformación digital en las prácticas educativas nunca ha sido más oportuna, para todas las formas de educación. (IDG Communications S. AU, 2023)



Así que si controlamos esta variable, entonces estamos desarrollando en las futuras generaciones habilidades asociadas con el desarrollo emocional y cognitivo que les ayudarán a convertirse en pensadores independientes, creativos y analíticos en la infancia. Barboza y colegas. ¿Es que tu mensaje está incompleto o no es visible? Los videojuegos son particularmente satisfactorios para ellos cuando están bien diseñados. Los numerosos beneficios del juego son la probabilidad de que aparezcan sentimientos positivos, alegría emocional, relaciones, interpretación, aprendizaje y expresión creativa.

Y de hecho hay mucho que aprender jugando, ya sea que se juegue accidentalmente o a propósito, y jugando una gran variedad de juegos que inspiran creatividad. Estos, dependiendo de dónde en la vida estés viviendo, incluyen desde desarrollar un hogar y una casa completamente nuevos hasta ser inventivo en la resolución de problemas difíciles o juegos de rompecabezas. El juego es un desarrollo cognitivo, psicosocial, personal y físico que ocurre a lo largo de la infancia, escribieron muchos autores. Anima al niño a ser libre para expresarse, ser creativo en el juego, pero lo más importante, enseña a los niños a dominar habilidades lúdicas que conducen a sus habilidades. Montealegre R, Forero L (2008).

2.2.1.7 Currículo escolar y cultura tecnológica

En la educación inicial, las (TIC) son herramientas pedagógicas fundamentales, ya que facilitan que los niños y niñas se acostumbren a la tecnología y permiten que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico e innovador. A través de clases interactivas y entretenidas, las TIC contribuyen al desarrollo integral de los más pequeños.

Existen numerosos programas destinados a este propósito, pero lo esencial es ofrecerles aquellos que sean educativos y que traten temas que despierten su interés, como ciencia y ficción, narración de cuentos, dinámicas familiares, juegos de coordinación y otros contenidos relevantes del currículo. Se puede afirmar que el concepto de infancia en las sociedades contemporáneas se construye y se determina mediante las interacciones con los medios electrónicos. (Franco, 2021; Jiménez-Morales et al)

2.2.1.8 Estimulación sensorial infantil

En la educación infantil, la estimulación sensorial es la promotora del desarrollo completo y el aprendizaje de los niños que se basa en sus experiencias y todo tipo de actividades relacionadas con la estimulación de los sentidos. Estos son los momentos críticos en la vida de una persona en términos de aprendizaje y desarrollo intelectual. El niño comprende el entorno utilizando sus sentidos para entender el concepto de una cosa. Es muy parecido a una esponja que nunca deja de absorber conocimiento. El cerebro humano está compuesto por alrededor de 86 mil millones de neuronas que interactúan entre sí mediante sinapsis. Y estas interrelaciones son las que ayudan a facilitar el camino del aprendizaje. Los cerebros de los niños hacen muchas más conexiones que los de los adultos.

Los mejores podcasts para niños por su calidad y sonido, perfectos para estudiantes de primaria; fomentando la creatividad y mejorando el estudio, un acompañamiento ideal para aprender mientras se disfruta de una buena historia. El podcast Animales Extraordinarios ofrece a los niños un safari sonoro original — menos de 15 minutos de trabajo diario que atraerán a los pequeños a escuchar. Desde el misterioso delfín rosado del Amazonas hasta el jerbo de orejas largas de

China, cada cuento es una odisea que podría parecer más un cuento de hadas que una historia. Puede ser una expedición cautivadora, presentando a los pequeños países a través de sus animales más representativos que comparten historias llenas de misterio y emoción. (Ana Rodríguez, 2024).

Una mentalidad creativa permite a un niño involucrarse en cualquier momento y en numerosas situaciones de actuación. Esto es lo que determina la personalidad de un niño: inteligencia, sensibilidad, habilidades, capacidad de resolución de problemas y pensamiento crítico. Desarrollar esta madurez requiere toma de decisiones que se extiende de arriba a abajo, hasta las actividades de aula que lideran.

Además, un entorno enriquecido para un niño facilita un mayor número de estas conexiones, lo que lleva a un aprendizaje más rápido y profundo. La educación sensorial implica ayudar a los niños a desarrollar sus sentidos desde una edad temprana para que posean las habilidades para utilizarlos adecuadamente. Las principales ventajas de la educación sensorial son:

- Aumenta la curiosidad, la atención, la concentración y el deseo de aprender.
- Mejora las habilidades sensoriales.
- Ayuda a identificar las causas que han producido ciertas sensaciones entre otros niños. (Cáceres, P. 2022).

2.2.1.9 Práctica pedagógica y competencias digitales

Algunos ejemplos de las habilidades tecnológicas que un educador podría practicar en su plan pedagógico a nivel inicial son las tecnologías de la información



y la comunicación (TIC), y el conocimiento y habilidades relacionadas con la seguridad de datos y dispositivos, y la gestión adecuada de la tecnología. TIC – Son las TIC las que hacen que la experiencia educativa de los niños sea lo mejor posible. Entre los elementos destacados se encuentran las aplicaciones móviles, las pantallas interactivas y los juegos académicos.

El impacto significativo de las TIC en el campo de la educación ha llevado, por consiguiente, a reconsiderar el papel pedagógico que ocupa un docente, y ha resaltado la necesidad de que un docente mejore sus habilidades tecnológicas para adoptar buenas prácticas en la práctica. En este contexto, se analizó el contenido de las competencias TIC (tecnológicas, pedagógicas, comunicativas, de gestión e investigación) y la etapa (exploratoria, integradora e innovadora), basándose en la evaluación de los docentes (educadores cuyas competencias TIC se encuentran), con el fin de desarrollar prácticas pedagógicas efectivas. Pero te refieres a información que está incompleta y no contiene contexto, solo una cita. Si deseas parafrasear todo el texto o los puntos clave, estaría encantado de ayudar. Cárdenas, M (2021)

ISTE, publicado en su versión de 2019, con el propósito de proporcionar una serie de directrices acerca de los conocimientos, conceptos, habilidades y actitudes que los docentes deben fomentar, para poder integrar las TICs. La UNESCO argumenta acerca de la necesidad de formación docente en cuanto a la relación con las competencias de TICs. Alega que las medidas que provengan se traducirán en una mejora significativa en el aprendizaje de los estudiantes y, además, tendrá efectos en cuanto a la calidad del sistema educativo y por ende, en el avance en el progreso del país.

2.2.1.10 Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva

Existen tantas plataformas que permiten a los educadores de primera infancia traducir videos cotidianos en materiales de aprendizaje interactivos. Usando estas herramientas, puedes entrelazar preguntas y actividades en los videos. Puedes insertar una pequeña actividad en una clase de geografía donde los niños de preescolar luego busquen diferentes países o ciudades en un mapa, por ejemplo. De manera similar, también hay sistemas que ofrecen videos educativos para promover un estilo de vida activo en los niños con videos sobre movimiento como baile, estiramientos y/o ejercicio guiado para fomentar la actividad física.

Estos ejercicios y actividades interactivas se han implementado para un contenido educativo enriquecido, para hacer el contenido de aprendizaje inmersivo, convirtiendo así el contenido educativo en algo más especial. Las aplicaciones de realidad aumentada (AR) llevan el componente digital al entorno físico, creando experiencias inmersivas e interactivas que motivan la participación activa del niño en el proceso de aprendizaje. Desde viajar por sitios históricos hasta realizar experimentos científicos de manera virtual, los niños de preescolar pueden explorar temas que varían enormemente y sin importar dónde suceda.

Las aplicaciones de realidad aumentada convierten cualquier lugar en un espacio de aprendizaje interactivo, lo que puede ayudar a comprender mejor conceptos muy abstractos y permitir un acceso fácil. De manera similar, estas aplicaciones, sin embargo, a menudo involucran una variedad de tipos de actividades que fomentan el compromiso activo, la actividad física y la participación activa que podrían atraer mejor a los preescolares con estilos de aprendizaje



cinestésico y son adecuadas para darles la oportunidad de interactuar con el contenido de manera práctica. (Bustillo, 2024).

El aprendizaje basado en el movimiento a través de juegos educativos es una actividad interactiva que introduce la actividad física en un contexto de aula y hace que la actividad física se integre en la enseñanza académica. Los juegos pueden mejorar la experiencia de aprendizaje con un toque intencionado. Una tecnología especialmente exitosa en esta área es una búsqueda del tesoro digital, que permitiría a los estudiantes recorrer el mundo buscando, llevando a casa y mostrando objetos vinculados con los materiales que están aprendiendo. Por ejemplo, la clase de biología podría hacer que los estudiantes identifiquen algo que encarne un ser vivo.

Esta experiencia promueve la actividad física y conecta lo que los estudiantes han aprendido y practicado en clase con partes del mundo real. (Bustillo, 2024). Por ejemplo, un podcast dirigido a niños será tanto un buen entretenimiento como tendrá un aspecto educativo. Hay un inmenso campo por explorar desde cuentos que reavivan viejas historias hasta hazañas atrevidas tanto en ciencia como en fantasía.

2.2.1.11 Enfoque en mayor movimiento deportes y ejercicio

El aprendizaje basado en el movimiento a través de juegos educativos es una actividad interactiva que añade movimiento físico a la instrucción académica. Los juegos de enseñanza pueden ayudar a hacer el proceso de aprendizaje más agradable y motivador.

Una opción especialmente popular en este campo es una búsqueda del tesoro digital, donde los estudiantes deben localizar y presentar objetos de sus hogares relacionados con el tema que están aprendiendo. La clase de biología, por ejemplo, puede pedir a los estudiantes que encuentren algo que represente un ser vivo. Esta actividad apoya el ejercicio físico y ayuda a los estudiantes a relacionar lo que han aprendido y practicado en clase con elementos del mundo real. (Bustillo, 2024).

2.2.1.12 Lectoescritura mediante Tablet o pizarra digital

La tablet puede considerarse una forma de computadora portátil con una interfaz de pantalla táctil que resulta accesible y fácil de usar para los estudiantes de educación inicial, facilitando así un aprendizaje más efectivo.

Como señaló Raposo (2020), también se considera un juguete favorito que los niños y niñas utilizan con creciente habilidad. A pesar de la existencia de algunos estudios, incluido el reportado por Peirce (2019).

Las aplicaciones de Realidad Aumentada toman contenido digital y lo superponen al mundo físico, creando experiencias interactivas y participativas que incitan al niño a experimentar el contenido en lugar de pasivamente leer sobre él. Desde visitar sitios históricos hasta realizar experimentos científicos de manera virtual, los niños de preescolar pueden estudiar temas extremadamente diversos sin importar dónde ocurran.

Las aplicaciones de realidad aumentada están diseñadas para convertir los lugares donde se realiza una actividad en un "entorno de aprendizaje" para una experiencia de aprendizaje interactiva que puede facilitar el procesamiento de ideas

altamente abstractas y facilitar el acceso a través de esta plataforma. Más específicamente, tales aplicaciones a menudo comprenden tipos específicos de actividades que promueven el compromiso activo, la actividad física y la participación proactiva, y por lo tanto pueden atraer a los niños de preescolar con estilos de aprendizaje cinestésico, haciéndolos más propensos a involucrarse con el contenido en un contexto del mundo real. (Bustillo, 2024).

2.2.1.13 Estimulación sensorial y aplicaciones digitales

La estimulación sensorial en la educación preescolar promueve el desarrollo holístico y el aprendizaje de los niños a través de actividades y experiencias que involucran sus sentidos. Las percepciones, en este caso, son fuentes esenciales; en esta etapa, son la fuente más vital, si no la más significativa, de experiencias orales. Por tanto, puede decirse que el proceso de aprendizaje de un niño es su experiencia sensorial del mundo que lo rodea.

De hecho, un entorno más enriquecido para un niño permite muchas más de estas conexiones, lo que se traduce en un aprendizaje más rápido y enriquecido. La educación sensorial se trata de preparar a los niños para usar sus sentidos a una edad temprana, ya que se acostumbran a hacerlo. Una serie interminable de plataformas permite a los maestros y educadores de la primera infancia transformar videos diarios en materiales de aprendizaje atractivos.

En el caso de estas herramientas, se entrelazan preguntas y actividades en los videos. Podrías insertar una pequeña actividad en una clase de geografía, como cuando los niños de preescolar buscan diferentes países o ciudades en el mapa, por ejemplo. Además, existen sistemas que muestran videos educativos sobre

movimiento como danza, estiramientos y/o ejercicio guiado para promover un estilo de vida activo en los niños y fomentar la actividad física. Estos ejercicios y otras actividades interactivas se han utilizado para enriquecer el contenido educativo, haciendo que el aprendizaje sea inmersivo, transformando así el contenido educativo en algo más especial.

Aplicaciones digitales

Sonigram. Otra aplicación que activa tanto a los enfoques visual como auditivo. Los niños responden al sonido y hacen clic en la imagen visible que asocian con él. Pasas un nivel si el asterisco que el hijo ha elegido es el correcto.

6. Fireworks arcade. Esta es una divertida aplicación táctil. Atravesando la pantalla con un dedo, los niños pueden crear dibujos en forma de tonos simplemente tocándola.

Esta próxima fase, una de conectividad aún mayor a escala global, donde los entornos de datos virtuales vinculan no solo objetos, sino también seres físicos, se vuelve aún más desafiante que las otras dos. Abre la puerta a una sociedad ubicua donde los objetos no solo hablan con los humanos sino entre sí. Las experiencias actuales tras el uso de Internet son un cambio serio en el carácter de la educación, comparable en escala a la revolución representada por la era de la impresión.

La educación que utiliza la tecnología digital para transformar sus prácticas nunca ha sido más necesaria, para todas las formas de educación. (IDG Communications S. AU, 2023) El cerebro humano está compuesto por aproximadamente 86 mil millones de neuronas que interactúan entre sí a través de



sinapsis. Y son esas interconexiones las que ayudan a proporcionar la vía para el aprendizaje. Los niños se conectan mucho más que los adultos.

Pop balloons. Con esta actividad, el niño puede aprender colores, números, letras y formas mientras revienta globos con los dedos que simbolizan cada elemento a reconocer.

Fluid. Una aplicación sensorial como esta es bastante relajante, con el sonido del agua. Funciona a través de la pantalla para que con ese gesto puedas jugar a modificar el curso del agua. (UNIR, 2021)

Los entornos de aprendizaje también son los espacios de socialización donde los niños y niñas se vinculan e interactúan entre sí y con los maestros y el sector educativo en general, brindándoles desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales. Fomentan la alegría y el asombro en los niños, la curiosidad, y les proporcionan la motivación para participar en las actividades de enseñanza que los maestros crean y planifican para que todos mejoren sus habilidades. Los entornos que experimentan deben ser cálidos y amigables y fomentar la autoeficacia, la confianza y la comodidad necesarias para que los niños aprendan. Los entornos educativos deben desarrollarse con objetivos pedagógicos como instrumentos didácticos que apunten a un aprendizaje activo y significativo. El Internet de las Cosas (IoT) es la red global y la conectividad móvil en constante evolución.



2.2.2 Enfoques teóricos o corrientes epistemológicos

2.2.2.1 Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje

Los hallazgos indican que el enfoque de las estrategias está en inspirar un aprendizaje renovado de los estudiantes y un ambiente de trabajo más favorable. De igual manera, el uso del juego, la configuración y estructura del aula, junto con las artes visuales, la tecnología, materiales atractivos, rondas, música, títeres, danza, canto y proyectos, son todas herramientas clave para cumplir con los objetivos educativos, ya que se adaptan de acuerdo con las necesidades y objetivos del área funcional para apoyar el aprendizaje en esta etapa escolar.

2.2.2.2 Enseñanza aprendizaje y herramientas digitales

Las herramientas digitales educativas son aplicaciones o plataformas en línea empleadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos pueden contribuir a individualizar el proceso educativo y a mejorar el acceso a la información. Entre las herramientas digitales educativas se encuentran simuladores, plataformas de redes sociales, Google Slides, Easelly, Canva, Genially, Educaplay, Prezi, Animoto e Inklewriter. Los recursos digitales educativos tienen el potencial de fomentar la creatividad en los estudiantes, así como de potenciar sus habilidades en lectura, escritura, matemáticas y comunicación. Según Villarroel y colegas. Según un estudio de 2021, las herramientas digitales y los entornos virtuales resultan atractivos y motivadores, incentivando a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje y a mejorar su rendimiento académico.

Torres (2021) sostiene que estas herramientas digitales enriquecen y estimulan los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitando tanto interacciones

asincrónicas como sincrónicas. Por su parte, Yoza y Vélez (2022) destacan que estas tecnologías de la información y la comunicación fomentan el desarrollo de habilidades críticas y creativas, con el objetivo de promover el aprendizaje y el trabajo. De acuerdo con lo expuesto por Casero y Sánchez (2021), lo fundamental a considerar es que, a pesar de las numerosas dificultades que han surgido, ha sido la tecnología la que ha hecho posible el desarrollo de la actividad educativa.

2.2.2.3 Aprendizaje basado en animaciones y podcasts

Los podcasts dirigidos a niños pueden ser excelentes recursos para proporcionar entretenimiento, al mismo tiempo que ofrecen contenidos altamente educativos. Desde narraciones que revitalizan los cuentos clásicos hasta atrevidas hazañas en los géneros de ciencia y fantasía, existe un vasto universo por explorar. Los podcasts para niños más destacados por su calidad y atractivo, ideales para el aprendizaje de los más pequeños; desde fomentar la creatividad y respaldar la educación hasta convertirse en el compañero perfecto para disfrutar de una buena narración.

El podcast Animales Extraordinarios ofrece un auténtico safari sonoro, con episodios de menos de 15 minutos diseñados para captar la atención de los más pequeños. Desde el intrigante delfín rosado del Amazonas hasta el long-eared jerbo de China, cada relato es una odisea que parece provenir de un cuento de hadas. Este recorrido por el reino animal no solo asombrará a los más pequeños, sino que también ofrece una valiosa educación al presentarles diversos países a través de sus animales más representativos, mientras exploran historias fascinantes repletas de misterios y emoción. (Ana Rodríguez, 2024).

2.2.2.4 Aprendizaje creativo, dinámico y divertido que posibilita las TICs

Un niño con una mentalidad creativa es capaz de involucrarse en cualquier instante y en diversas situaciones de actuación, ya que su personalidad refleja inteligencia, sensibilidad, destrezas, capacidad para resolver problemas y pensamiento crítico. Fomentar esta competencia requiere una toma de decisiones que abarque desde los niveles más altos hasta la implementación de actividades en el aula. Atender a esta variable implica que estamos cultivando en las futuras generaciones habilidades relacionadas con el desarrollo emocional y cognitivo, lo que favorece su pensamiento independiente, creativo y analítico desde la infancia. Barboza y colegas. Parece que su mensaje puede estar incompleto o no ser completamente visible.

Una de las ventajas más destacadas es el aumento en la motivación de los estudiantes, dado que el proceso de aprendizaje se vuelve más atractivo y entretenido. Esto resulta en que los niños en edad preescolar dedican más tiempo al estudio y se sientan más involucrados en las diversas actividades (Ferro Soto, Martínez Senra y Otero Neira, 2020). Otros beneficios incluyen la eliminación de las limitaciones de tiempo y espacio, así como la vastedad de recursos accesibles (Talebian, Mohammadi y Rezvanfar, 2021), lo que permite que el aprendizaje trascienda el entorno del aula.

Los recursos educativos multimedia virtuales son herramientas para el desarrollo de contenido educativo producidas mediante el uso de software que emplea varios canales de comunicación para aprender sobre temas en el curso de estudio. Hay suministros educativos multimedia virtuales como: escritura, imagen, gráficos, video, animaciones y simulaciones interactivas. (Chan, 2020).

La palabra se origina del inglés y se utiliza para describir cualquier instrumento que proporcione información de manera multimedia. Por lo tanto, una presentación multimedia puede estar compuesta por imágenes, videos, archivos de audio grabados o escritos. Combina diversos recursos - imágenes, sonidos, texto - en paralelo y simultáneamente para transmitir información. Es una expresión de un producto y es un sustantivo masculino. (Manrique, Y, & Uc, C., 2020)

Una plataforma digital significa un sistema que se utiliza para proporcionar a los usuarios los medios para crear, acceder, gestionar o intercambiar contenido, servicios o productos a través de aplicaciones web o móviles. (Giraldo, 2023).

De este modo, se promueve una enseñanza enfocada en el estudiante, aunque el educador de nivel inicial requiera considerablemente más tiempo para preparar los contenidos de tecnologías de la información y comunicación que utilizará con los niños en edad preescolar. Las tecnologías y la Internet han facilitado la adopción de prácticas abiertas, lo que amplía las oportunidades para la generación de recursos y su aplicación en contextos sociales y culturales. Esto fomenta la creación colectiva, el aprendizaje colaborativo y el impulso de la creatividad. (Lappas y Fessakis, 2022).

2.2.2.5 Aprendizaje basado en videojuegos en plataforma educativa

Los videojuegos se consideran una ayuda maravillosa para la educación en los niños, promoviendo habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la creatividad. Anhelamos competir, tener propiedad y hacer amistades, y todos nos sentimos atraídos por estas actividades. Los videojuegos ayudan a satisfacerlas especialmente bien cuando están bien creados. Las muchas ventajas de jugar incluyen la posibilidad de que surjan emociones positivas, felicidad relacionada,



construcción de relaciones, interpretación, aprendizaje y creatividad. Hay beneficios de aprendizaje evidentes al jugar tanto de manera incidental como intencionada y una variedad de juegos que fomentan la creatividad.

El pensamiento de diseño es un enfoque que cultiva la creatividad para soluciones innovadoras hacia diferentes problemas. En el año 2000, se introdujo para abordar los problemas de los lugares de trabajo y sectores industriales, pero poco después comenzó a implementarse en el sector educativo, proporcionando a los estudiantes situaciones 'reales' que deben resolver. Esto motiva naturalmente a los estudiantes durante las etapas de educación infantil, lo que a su vez les permite aprovechar la curiosidad desarrollada para poder hacer el proceso de aprendizaje más efectivo. Se inicia una propuesta para promover los principios de protección ambiental y gestión de conflictos, utilizando la metodología de Design Thinking.

Con este método, los niños se involucran activamente en comprender la metodología científica que están atravesando. De esa manera, también desarrollan sus habilidades como aprendices en la resolución de conflictos y desarrollan su creatividad por sí mismos. La idea es permitir que los niños se conviertan en protagonistas de su propio proceso de estudio. Además, se nutre su pasión por las ciencias así como su propia curiosidad, con un buen efecto de desbordamiento en el rendimiento académico, las perspectivas futuras de carrera e intereses personales. (Educo, 2024)

Estos van desde aquellos en los que construyes y creas tu propio hogar hasta los que exigen ingenio para resolver problemas complejos o acertijos. El juego es un desarrollo cognitivo, psicosocial, personal y físico que se desarrolla durante la infancia, escribieron varios autores. Anima al niño a tener libertad para

expresarse y jugar creativamente, pero lo más importante es que les enseña a aprender habilidades lúdicas que los llevarán a sus competencias. Montealegre, R., y Forero, L. (2008). Así como los gestos y garabatos, el estado de 2021, el juego es el comienzo de los signos de una construcción simbólica durante la lectura y la escritura. Esto involucra un juego experimental que utiliza cosas familiares, representando cosas y personas, para desarrollar una breve narrativa que se expresa a través de gestos simbólicos relevantes para esos objetos (Unicef, 2022).

Inspirados en métodos de indagación centrados en la investigación que permiten a los niños explorar su entorno inmediato a través de la representación artística, este aprendizaje de formas, colores y texturas está dirigido a niños de 5 a 6 años. Primero surge la pregunta: ¿Qué tipos, tamaños, colores, superficies podemos encontrar en el mundo que nos rodea? Los estudiantes comenzarán una exploración activa en la que observarán y recolectarán componentes de su entorno, luego clasificarán y describirán sus propiedades. Utilizarán materiales creativos como papeles de colores, pinceles y texturas orgánicas para crear una pieza artística que ejemplifique su aprendizaje y experiencias. Los niños compartirán sus obras y reflexionarán sobre su indagación y descubrimiento después de completar esta sesión para promover la comunicación y el pensamiento crítico sobre el entorno. (EdutekLab, 2024).

2.2.2.6 Construcción del aprendizaje

Debido a que forma la base de la gestión, comprensión y asimilación de la realidad objetiva y subjetiva, el tiempo en el que vivimos requiere la exploración y reexploración de métodos de aprendizaje para fomentar y apoyar el aprendizaje a través de diferentes etapas del desarrollo. Esto es algo que debemos comenzar en

el momento del nacimiento, cuando un niño empieza su aprendizaje con sus sentidos, movimientos e interacciones. La educación temprana de los niños de 5 años se desarrolla tanto a través de experiencias motoras como emocionales. Tales experiencias crean redes neuronales en el cerebro que guían la naturaleza del pensamiento, el sentimiento, el comportamiento y la adquisición de conocimiento en los niños. Desde el momento en que nacen, los niños y niñas exhiben una energía temprana que activa sus reflejos y sentidos, iniciando así su camino de aprendizaje. Los sentidos y el movimiento son puertas que nos permiten entrar al mundo, abriendo la puerta que es crítica en el desarrollo cognitivo. Como dice el viejo refrán, "nada existe en la inteligencia que no haya sido previamente experimentado por los sentidos".

Las actividades interactivas son uno de los componentes más vitales en el marco de la educación preescolar para aprender nuevos contenidos. Los temas específicos están vinculados a videos que profundizan y apoyan el aprendizaje durante lecciones súper enriquecedoras. No es difícil ver cómo los niños aprenden y adquieren conocimiento a través de cómo operan estos métodos. La generación digital, o nativos digitales, es una nueva generación, distinta de las generaciones de inmigrantes digitales, ya que nacieron y crecieron en una sociedad que valora el progreso y el uso de la tecnología como uno de sus elementos esenciales. Como tal, los niños en edad preescolar deben ser adecuadamente entrenados en el aprendizaje y el uso responsable de estas tecnologías. De esa manera, podrán realizar su potencial, o de lo contrario, el mal uso podría poner en riesgo a quienes las emplean. (Luna, 2022)

El movimiento permite al niño descubrir los límites de sus propias capacidades, guiado por dispositivos biológicos como el sistema simpático, que sigue activo hasta los 2 años. Este es el momento en que los niños comienzan a construir la autorregulación, de modo que en este grupo de edad pueden comenzar a hacerse cargo de sus acciones y retrasar la satisfacción de sus deseos inmediatos. Y también comienzan a prestar atención y a pensar en las reacciones y acciones de los demás, lo que les permite afrontar sus emociones y mejorar sus habilidades de comunicación. (Villarroel, 2022).

2.2.2.7 Aprendizaje y desarrollo infantil

El aprendizaje de los niños puede variar y adaptarse dependiendo de la etapa de desarrollo en la que se encuentren. El conocimiento del tipo de aprendizaje que los niños necesitan es un requisito previo para permitir que las fases del desarrollo infantil se desarrollen adecuadamente de maneras relevantes para sus necesidades.

En cuanto al desarrollo infantil, incluye la adquisición de conocimientos, habilidades para la vida y el desarrollo físico, emocional, psicológico, y todas las áreas que deben facilitarse con los niños de acuerdo a su propia fase de desarrollo. Los eventos y cosas que los niños experimentan y aprenden, por sí mismos o en grupos, son esenciales para su crecimiento y desarrollo, ya sea en el cuerpo, la mente, el aspecto emocional o social. Después de reconocer el enfoque de aprendizaje y progreso de su hijo, puede apoyarlos y equiparlos con herramientas que son cruciales para su crecimiento y que les beneficiarán en el futuro. (Ministerio de Educación, 2022).



2.2.2.8 Aprendizaje audiovisual de letras, números y sonidos

Aprender letras, números y sonidos en un formato audiovisual se puede hacer a través de canciones, videos y otros materiales que estimulan tanto la vista como el oído. Cuando hablamos, emitimos sonidos. Las palabras se reconocen usando sonidos; por ejemplo, "p" distingue "pato" de "gato". Las letras hacen que estos sonidos sean reales en la escritura. Los programas de fonética generalmente comienzan enseñando a los niños cómo identificar una letra y luego pronunciar el fonema.

Por lo general, la secuencia de fonética es S, A, T, P, I, N, lo que permite a los niños aprender a decir una gran cantidad de palabras (sat, pin, pat). Aprender a enseñar a los niños de 3 a 5 años a reconocer letras y sonidos será algo que podré llevarme de Motivación y Habilidades Motoras Finas, después de que hablamos sobre habilidades y estrategias en las que enfocarse antes de que comiencen a leer. Las letras y los sonidos les permitirán prepararse para el proceso de lectura que alcanzará alrededor de los 5 o 6 años, mientras aún les permite considerar su propio ritmo de desarrollo.

Podemos comenzar a trabajar en tareas aún más específicas una vez que aprendan a usar un lápiz y tengan interés en escribir y leer. Basado en esta experiencia de aprendizaje, "Reconociendo Letras y Sonidos" es un programa diseñado para niños de 5 a 6 años para ayudarles a aprender a identificar y pronunciar las letras del alfabeto. Durante la unidad, los niños participarán en actividades prácticas y dinámicas que les ayudarán a identificar cada letra visual y auditivamente, lo que llevará al desarrollo de sus habilidades de lectura. A través



de un enfoque divertido y educativo, los alumnos tienen la oportunidad de vivir una experiencia rica e interactiva, aumentando su curiosidad y amor por el lenguaje.

2.2.2.9 Aprendizaje de formas, colores y texturas

Inspirados en métodos de indagación centrados en la investigación que permiten a los niños explorar su entorno inmediato a través de la representación artística, este aprendizaje de formas, colores y texturas está dirigido a niños de 5 a 6 años. Primero surge la pregunta: ¿Qué tipos, tamaños, colores, superficies podemos encontrar en el mundo que nos rodea? Los estudiantes comenzarán una exploración activa en la que observarán y recolectarán componentes de su entorno, luego clasificarán y describirán sus propiedades. Utilizarán materiales creativos como papeles de colores, pinceles y texturas orgánicas para crear una pieza artística que ejemplifique su aprendizaje y experiencias. Los niños compartirán sus obras y reflexionarán sobre su indagación y descubrimiento después de completar esta sesión para promover la comunicación y el pensamiento crítico sobre el entorno. (EdutekLab, 2024).

Integración de IA y TIC en el Plan de Clase

Introducción a la Pregunta

Sugerencia: Implementar una pizarra digital o una aplicación de presentación que muestre imágenes con diversas formas, tamaños, colores y texturas presentes en el entorno. Esto ayuda a los niños a ver ejemplos tangibles, lo que estimula su curiosidad. Aprender a enseñar a los niños de 3 a 5 años a reconocer letras y sonidos será algo que podré llevarme de Motivación y Habilidades Motoras Finas, después de que hablamos sobre habilidades y estrategias en las que enfocarse

antes de que comiencen a leer. Las letras y los sonidos les permitirán prepararse para el proceso de lectura que alcanzará alrededor de los 5 o 6 años, mientras aún les permite considerar su propio ritmo de desarrollo.

Actividad de Observación

Sugerencia: Crear una aplicación de reconocimiento, similar a Google Lens, que permita a los niños fotografiar los objetos que descubren. Desde el momento en que nacen, los niños y niñas exhiben una energía temprana que activa sus reflejos y sentidos, iniciando así su camino de aprendizaje. Los sentidos y el movimiento son puertas que nos permiten entrar al mundo, abriendo la puerta que es crítica en el desarrollo cognitivo. Como dice el viejo refrán, "nada existe en la inteligencia que no haya sido previamente experimentado por los sentidos". El movimiento permite al niño descubrir los límites de sus propias capacidades, guiado por dispositivos biológicos como el sistema simpático, que sigue activo hasta los 2 años. Este es el momento en que los niños comienzan a construir la autorregulación, de modo que en este grupo de edad pueden comenzar a hacerse cargo de sus acciones y retrasar la satisfacción de sus deseos inmediatos. Y también comienzan a prestar atención y a pensar en las reacciones y acciones de los demás, lo que les permite afrontar sus emociones y mejorar sus habilidades de comunicación. (Villarroel, 2022).

Clasificación de Observaciones

El autor de esta investigación podría utilizar plataformas de colaboración en línea, por ejemplo, Padlet, que permitiría a los niños compartir fotos y descripciones de sus descubrimientos. Proporcionaría un ambiente visual impresionante que

haría que su creatividad artística se despierte. En todas las definiciones de desarrollo infantil, incluida la adquisición de la educación, las habilidades de la vida de uno, el desarrollo físico, emocional, psicológico, entre otros, todas se implementan gradualmente a través de los niños con su nueva etapa de desarrollo individual. Se sobreponen full durante la etapa en que se lleva a cabo el desarrollo, sin embargo, el desarrollo simplemente controla la multitud de capacidades de los niños directa o indirectamente.

Los eventos y cosas que los niños experimentan y aprenden, por sí mismos o en grupos, son esenciales para su crecimiento y desarrollo, ya sea en el cuerpo, la mente, el aspecto emocional o social. Después de reconocer el enfoque de aprendizaje y progreso de su hijo, puede apoyarlos y equiparlos con herramientas que son cruciales para su crecimiento y que les beneficiarán en el futuro. (Ministerio de Educación, 2022).

Introducción a la Creación Artística

Sugerencia: Ofrecer tutoriales en video a través de YouTube Kids que muestren diferentes técnicas artísticas, utilizando una variedad de formas, tamaños, colores y texturas. Esto permitirá a los estudiantes entender cómo pueden integrar sus observaciones en sus propias obras.

Reflexión y Cierre

Sugerencia: Utilizar una plataforma de encuestas en línea, como Kahoot, para permitir que los niños compartan sus respuestas sobre lo que han observado y aprendido. Esto promueve el pensamiento personal y la participación activa. (Serrano, 2024).

Los videojuegos ayudan a satisfacerlas especialmente bien cuando están bien creados. Las muchas ventajas de jugar incluyen la posibilidad de que surjan emociones positivas, felicidad relacionada, construcción de relaciones, interpretación, aprendizaje y creatividad. Hay beneficios de aprendizaje evidentes al jugar tanto de manera incidental como intencionada y una variedad de juegos que fomentan la creatividad.

Estos van desde aquellos en los que construyes y creas tu propio hogar hasta los que exigen ingenio para resolver problemas complejos o acertijos. El juego es un desarrollo cognitivo, psicosocial, personal y físico que se desarrolla durante la infancia, escribieron varios autores. Anima al niño a tener libertad para expresarse y jugar creativamente, pero lo más importante es que les enseña a aprender habilidades lúdicas que los llevarán a sus competencias. Montealegre, R., y Forero, L. (2008). Así como los gestos y garabatos, el estado de 2021, el juego es el comienzo de los signos de una construcción simbólica durante la lectura y la escritura. Esto involucra un juego experimental que utiliza cosas familiares, representando cosas y personas, para desarrollar una breve narrativa que se expresa a través de gestos simbólicos relevantes para esos objetos (Unicef, 2022).

2.2.2.10 Mediación de las TICs en el proceso enseñanza aprendizaje

En resumen, las tecnologías de la información y la comunicación son una herramienta pedagógica crítica para los niños más pequeños. Las TIC permiten a los niños interactuar con las tecnologías desde los primeros días, transforman y modernizan el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la infancia temprana y con clases llenas de actividades interactivas y emocionantes, lo que conduce al desarrollo integral de los niños.



Se ofrecen numerosos programas, pero al final la idea principal es proporcionar a los niños contenido que les interese, como ciencia y ficción, narración de cuentos, asuntos familiares, así como juegos de relación y coordinación mencionados durante el currículo. (Cabero, 2021) Los educadores de la primera infancia deben adoptar un enfoque diferente hacia la educación y trabajar para superar el miedo a los desafíos a través de la capacitación para asegurarse de que estén actualizados. Esto es fundamental para situar a los niños en contextos donde puedan explorar, intercambiar y fomentar ideas, resultados e integrar experiencialmente estas herramientas dentro de su aprendizaje. (Area, 2021)

Las actividades interactivas son uno de los componentes más vitales en el marco de la educación preescolar para aprender nuevos contenidos. Los temas específicos están vinculados a videos que profundizan y apoyan el aprendizaje durante lecciones súper enriquecedoras. No es difícil ver cómo los niños aprenden y adquieren conocimiento a través de cómo operan estos métodos. La generación digital, o nativos digitales, es una nueva generación, distinta de las generaciones de inmigrantes digitales, ya que nacieron y crecieron en una sociedad que valora el progreso y el uso de la tecnología como uno de sus elementos esenciales. Como tal, los niños en edad preescolar deben ser adecuadamente entrenados en el aprendizaje y el uso responsable de estas tecnologías. De esa manera, podrán realizar su potencial, o de lo contrario, el mal uso podría poner en riesgo a quienes las emplean. (Luna, 2022)

Desde viajar por sitios históricos hasta realizar experimentos científicos de manera virtual, los niños de preescolar pueden explorar temas que varían enormemente y sin importar dónde suceda. Las aplicaciones de realidad

aumentada convierten cualquier lugar en un espacio de aprendizaje interactivo, lo que puede ayudar a comprender mejores conceptos muy abstractos y permitir un acceso fácil. De manera similar, estas aplicaciones, sin embargo, a menudo involucran una variedad de tipos de actividades que fomentan el compromiso activo, la actividad física y la participación activa que podrían atraer mejor a los preescolares con estilos de aprendizaje cinestésico y son adecuadas para darles la oportunidad de interactuar con el contenido de manera práctica. (Bustillo, 2024).

2.2.2.11 Aprendizaje colaborativo en plataformas digitales

Las herramientas digitales para apoyar el aprendizaje colaborativo necesitan una serie de enfoques y estrategias pedagógicas. El primero de estos es desarrollar una atmósfera de comunidad colaborativa y respetuosa, donde se fomente la participación activa y todos sean responsables de los resultados. Esto puede implicar establecer reglas para la comunicación y los comportamientos, diseñar grupos de trabajo mixtos y diversos y promover el cultivo de comportamientos y competencias colaborativas, incluyendo: la escucha activa, la conversación constructiva, el compromiso y la empatía (Llorente y Cabero, 2022).

Durante la última década, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han cambiado la forma en que aprendemos y enseñamos. Uno de los aspectos más fuertes de este progreso ha sido el desarrollo y la expansión de plataformas digitales que han reconfigurado tanto el entorno en las aulas como todo el ambiente de aprendizaje. El aprendizaje colaborativo basado en tecnología representa un aspecto prometedor pero formidable de estos nuevos modos de aprendizaje. Muchas características, atributos y características de las plataformas digitales ofrecen características importantes para el aprendizaje colaborativo. 1)

Proporcionan un espacio de aprendizaje en línea capaz de superar las limitaciones de tiempo y espacio que impiden la colaboración en la educación tradicional (Sáez y Marticorena, 2021). Esto significa que los estudiantes pueden colaborar en todo momento y en cualquier lugar con la ayuda de dispositivos con internet, permitiendo así la participación de aquellos que podrían tener dificultades para asistir a clases presenciales por estas razones (Torralbo y Raso, 2022).

Un niño con una mentalidad creativa es capaz de involucrarse en cualquier instante y en diversas situaciones de actuación, ya que su personalidad refleja inteligencia, sensibilidad, destrezas, capacidad para resolver problemas y pensamiento crítico. Fomentar esta competencia requiere una toma de decisiones que abarque desde los niveles más altos hasta la implementación de actividades en el aula. Atender a esta variable implica que estamos cultivando en las futuras generaciones habilidades relacionadas con el desarrollo emocional y cognitivo, lo que favorece su pensamiento independiente, creativo y analítico desde la infancia. Barboza y colegas. Parece que su mensaje puede estar incompleto o no ser completamente visible.

2.2.2.12 Aprendizaje de relaciones lógico matemáticas en soporte multimedia

El punto de partida del aprendizaje de las relaciones lógico-matemáticas se centra en la comprensión y representación del concepto de "realidad". Se basa en la medición y la resolución de problemas. Se promueven actividades recreativas como juegos y manifestaciones artísticas para estimular el pensamiento lógico-matemático en los niños. Estas deben ser significativas y emocionantes, estructuradas intencionalmente para apoyar el aprendizaje. Cuando el niño

aprende, está rodeado de muchos entornos y objetos materiales que ayudan a sentar las bases del pensamiento lógico, organizando las primeras relaciones fundamentales que ha aprendido entre estos objetos (Balmaceda, 2017).

Pero en este sentido, es significativo explicar que la comprensión y competencia en este dominio son de gran beneficio para los seres humanos, ya que no solo les permite contar objetos, sino que también les ayuda a razonar y reflexionar sobre diferentes situaciones en las que están involucrados. Sin embargo, mencionaste que hay un autor, Carrera-Cargua, A., la innovación tecnológica en la educación y los métodos de enseñanza y aprendizaje los cambia fundamentalmente y fomenta la construcción de nuevas estrategias educativas. De manera similar, ha integrado herramientas tecnológicas que fomentan la generación de nuevas técnicas de enseñanza, mejorando así el aprendizaje de los estudiantes al emplear las TIC como recurso de refuerzo en el aula. Con este fin, los educadores podrán integrar las actividades sugeridas en el multimedia en su programación de clases y utilizarlas en sus horarios, ya que el currículo de educación inicial se considera como una base para aplicar en el desarrollo multimedia mientras se promueven las habilidades del dominio lógico-matemático en el grupo de edad de 4 a 5 años (Belloch Ortí, 2021).

Los podcasts dirigidos a niños pueden ser excelentes recursos para proporcionar entretenimiento, al mismo tiempo que ofrecen contenidos altamente educativos. Desde narraciones que revitalizan los cuentos clásicos hasta atrevidas hazañas en los géneros de ciencia y fantasía, existe un vasto universo por explorar. Los podcasts para niños más destacados por su calidad y atractivo, ideales para el aprendizaje de los más pequeños; desde fomentar la creatividad y respaldar la

educación hasta convertirse en el compañero perfecto para disfrutar de una buena narración.

El podcast Animales Extraordinarios ofrece un auténtico safari sonoro, con episodios de menos de 15 minutos diseñados para captar la atención de los más pequeños. Desde el intrigante delfín rosado del Amazonas hasta el long-eared jerbo de China, cada relato es una odisea que parece provenir de un cuento de hadas. Este recorrido por el reino animal no solo asombrará a los más pequeños, sino que también ofrece una valiosa educación al presentarles diversos países a través de sus animales más representativos, mientras exploran historias fascinantes repletas de misterios y emoción. (Ana Rodríguez, 2024).

2.2.2.13 Aprendizaje design thinking

El pensamiento de diseño es un enfoque que cultiva la creatividad para soluciones innovadoras hacia diferentes problemas. En el año 2000, se introdujo para abordar los problemas de los lugares de trabajo y sectores industriales, pero poco después comenzó a implementarse en el sector educativo, proporcionando a los estudiantes situaciones 'reales' que deben resolver. Esto motiva naturalmente a los estudiantes durante las etapas de educación infantil, lo que a su vez les permite aprovechar la curiosidad desarrollada para poder hacer el proceso de aprendizaje más efectivo.

Se inicia una propuesta para promover los principios de protección ambiental y gestión de conflictos, utilizando la metodología de Design Thinking. Con este método, los niños se involucran activamente en comprender la metodología científica que están atravesando. De esa manera, también desarrollan sus

habilidades como aprendices en la resolución de conflictos y desarrollan su creatividad por sí mismos. La idea es permitir que los niños se conviertan en protagonistas de su propio proceso de estudio. Además, se nutre su pasión por las ciencias así como su propia curiosidad, con un buen efecto de desbordamiento en el rendimiento académico, las perspectivas futuras de carrera e intereses personales. (Educo, 2024)

Existen tantas plataformas que permiten a los educadores de primera infancia traducir videos cotidianos en materiales de aprendizaje interactivos. Usando estas herramientas, puedes entrelazar preguntas y actividades en los videos. Puedes insertar una pequeña actividad en una clase de geografía donde los niños de preescolar luego busquen diferentes países o ciudades en un mapa, por ejemplo. De manera similar, también hay sistemas que ofrecen videos educativos para promover un estilo de vida activo en los niños con videos sobre movimiento como baile, estiramientos y/o ejercicio guiado para fomentar la actividad física.

Estos ejercicios y actividades interactivas se han implementado para un contenido educativo enriquecido, para hacer el contenido de aprendizaje inmersivo, convirtiendo así el contenido educativo en algo más especial. Las aplicaciones de realidad aumentada (AR) llevan el componente digital al entorno físico, creando experiencias inmersivas e interactivas que motivan la participación activa del niño en el proceso de aprendizaje.

Promoviendo la originalidad. Usar el pensamiento de diseño en el aula significa motivar a los estudiantes a enfrentar desafíos desde enfoques innovadores. Potencia su creatividad al inspirarlos a explorar diversas soluciones y



rechazar respuestas tradicionales. Deben ser originales, innovadores y creativos. (Espinoza y Sinchi, 2022).

Integración de disciplinas. El pensamiento de diseño promueve la conexión de diferentes campos del conocimiento al enfrentar desafíos complejos. Los educadores tienen la capacidad de crear proyectos interdisciplinarios que permiten a los estudiantes utilizar conocimientos de diversas disciplinas, como matemáticas y ciencias, para abordar problemas reales. (Espinoza y Sinchi, 2022).

Mejorando la colaboración. El pensamiento de diseño fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Refleja la realidad del mundo laboral al que se enfrentarán en el futuro y les enseña desde temprano el valor del trabajo en equipo y el respeto por las ideas y perspectivas diversas. (Espinoza y Sinchi, 2022). El cerebro humano está compuesto por alrededor de 86 mil millones de neuronas que interactúan entre sí mediante sinapsis. Y estas interrelaciones son las que ayudan a facilitar el camino del aprendizaje. Los cerebros de los niños hacen muchas más conexiones que los de los adultos. Además, un entorno enriquecido para un niño facilita un mayor número de estas conexiones, lo que lleva a un aprendizaje más rápido y profundo. La educación sensorial implica ayudar a los niños a desarrollar sus sentidos desde una edad temprana para que posean las habilidades para utilizarlos adecuadamente

Mejorando las habilidades de comunicación. Para abordar problemas complejos, los estudiantes deben expresar sus ideas y propuestas de manera clara y efectiva. El pensamiento de diseño en clase fomenta el desarrollo de habilidades de presentación y argumentación, permitiendo a los estudiantes comunicar sus ideas de manera clara y convincente. Esta competencia será extremadamente



valiosa en la vida personal y profesional de cada estudiante en el futuro. (Espinoza y Sinchi, 2022).

Promoviendo la empatía. Los maestros tienen la capacidad de guiar a los niños en la comprensión de las necesidades y puntos de vista de los demás, fomentando así la empatía como una habilidad fundamental. (Espinoza y Sinchi, 2022).

El Internet de las Cosas (IoT) es el resultado de la evolución continua de la red global y la conectividad móvil. Esta nueva era de profundización de la conectividad global —en la que los entornos de datos virtuales entrelazan tanto objetos como seres físicos simultáneamente— puede ser incluso más importante que las dos anteriores. Allana el camino para una sociedad ubicua en la que los objetos no solo se comunican con los humanos, sino que también interactúan entre sí. Las experiencias actuales como resultado del uso de internet representan un cambio importante en la naturaleza de la educación, comparable en alcance a la revolución representada por la era de la imprenta. La conversación sobre la transformación digital en las prácticas educativas nunca ha sido más oportuna, para todas las formas de educación. (IDG Communications S. AU, 2023)

Pensamiento crítico. Usar el pensamiento de diseño mejora el pensamiento crítico porque desafía a los estudiantes a examinar y evaluar múltiples soluciones, así como a cuestionar la información y los datos. Este enfoque de evaluación continua les brinda la oportunidad de cultivar habilidades analíticas fundamentales para enfrentar desafíos complejos en el futuro. (Espinoza y Sinchi, 2022).

2.3 MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. *Aula virtual*

Un aula virtual es un tipo de espacio digital que permite la educación y el aprendizaje a distancia. Reconstruye un aula ordinaria en un entorno digital, promoviendo la interacción en tiempo real entre estudiantes y profesores. Las aulas virtuales también podrían usarse en la educación infantil, la escuela secundaria, la universidad o el estudio profesional e incluso en la educación permanente. Los recursos educativos digitales son materiales de instrucción que toman la forma de material didáctico en formato digital y mejoran la educación.

Ambas descripciones también se aplican a algunas herramientas, no necesariamente destinadas a un propósito educativo, como una imagen o un video, que se pueden encontrar dentro de un contexto escolar. Estas también incorporan aquellas herramientas que han sido hechas específicamente para la educación. Abogar por una filosofía educativa que utilice eficazmente los recursos digitales depende, ante todo, de reconocer y explorar los requisitos no solo de los profesores, sino también de los estudiantes. Sus declaraciones deben ser recopiladas y analizadas para crear ayudas educativas digitales que mejoren el entorno de enseñanza y aprendizaje. Para esto, se basa en estudios previos que han examinado las perspectivas de estudiantes, familias, administradores y editores en diferentes niveles educativos. Rodríguez y colegas (2020).

2.3.2. *Enseñanza aprendizaje*

La enseñanza-aprendizaje es un recurso crucial de la educación desde la perspectiva constructivista. El papel del entorno educativo informa los procesos de



enseñanza y aprendizaje, y los métodos de participación estructuran la formación en investigación. (Ampuero, 2022).

El proceso de enseñanza-aprendizaje está estrechamente relacionado con las (TIC). Se puede notar cómo los niños y las niñas se sienten atraídos por los videojuegos, debido a sus elementos como la animación, los colores vibrantes, la multimedia y su carácter innovador y fascinante. Esta etapa es la que impulsa el deseo de aprender, y este interés se convierte en un valor duradero, influenciado indiscutiblemente por la primera experiencia con el conocimiento. Puede ser percibido como un proceso arduo o como una actividad diaria sin mayores complicaciones, siempre que haya concentración y voluntad. Las nuevas generaciones, denominadas generación digital o nativos digitales, se diferencian de las anteriores, conocidas como inmigrantes digitales, al nacer y desarrollarse en un entorno donde las tecnologías son fundamentales para el avance social.

2.3.3. *Materiales educativos virtuales multimedia*

Los recursos educativos multimedia virtuales son herramientas para el desarrollo de contenido educativo producidas mediante el uso de software que emplea varios canales de comunicación para aprender sobre temas en el curso de estudio. Hay suministros educativos multimedia virtuales como: escritura, imagen, gráficos, video, animaciones y simulaciones interactivas. (Chan, 2020).

2.3.4. *Multimedia*

La palabra se origina del inglés y se utiliza para describir cualquier instrumento que proporcione información de manera multimedia. Por lo tanto, una presentación multimedia puede estar compuesta por imágenes, videos, archivos de



audio grabados o escritos. Combina diversos recursos - imágenes, sonidos, texto - en paralelo y simultáneamente para transmitir información. Es una expresión de un producto y es un sustantivo masculino. (Manrique, Y, & Uc, C., 2020)

2.3.5. Plataforma digital

Una plataforma digital significa un sistema que se utiliza para proporcionar a los usuarios los medios para crear, acceder, gestionar o intercambiar contenido, servicios o productos a través de aplicaciones web o móviles. (Giraldo, 2023).

2.3.6. Plataforma educativa virtual

José (2022). Una plataforma de educación en línea es un sitio web diseñado para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de manera virtual. También se conocen como sistemas de gestión del aprendizaje (LMS). Es un conjunto de herramientas de software para el aprendizaje. Son herramientas para todo, desde mantener contenido y actividades en una clase en línea, hasta gestionar inscripciones de estudiantes, rastrear el progreso de los estudiantes durante el curso, responder consultas y configurar áreas para la comunicación interactiva, así como evaluar el progreso de los estudiantes, entre otras tareas

2.3.7. Podcast

Un podcast en la educación temprana se refiere a un recurso audiovisual utilizado como herramienta pedagógica para apoyar la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. Los podcasts son un método novedoso que puede ayudar a los niños con un aprendizaje rápido y significativo. (Ramos y colegas, 2023).

2.3.8. Tecnología de la Información y Comunicación TIC

Las (TIC) son el conjunto de herramientas técnicas (incluyendo hardware, software, aplicaciones, redes, medios, datos, etc.) que pueden permitir la gestión y transmisión eficiente de datos como voz, datos, texto, video e imágenes, entre otros. (Ikusi, 2023). Los procesos educativos se caracterizan por las interacciones que ocurren entre alumnos y profesores.

La educación se organiza de acuerdo con los programas académicos, fundamentándose en las necesidades detectadas a través de la evaluación y llevándose a cabo mediante la formación del profesorado. La metodología educativa que se enfoca en el estudiante y promueve la participación e inclusión requiere la colaboración de la comunidad para proporcionar y respaldar el proceso educativo. (INEE, 2024).

2.3.9. Tecnopedagogía

La tecnopedagogía es "el uso de tecnologías digitales para mejorar la práctica educativa". Es un procedimiento diseñado para evaluar y coordinar el uso de herramientas digitales para crear materiales educativos. (Laguna Quesada, 2020).



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, fundamentándose en técnicas estadísticas para analizar los datos y generalizar los hallazgos obtenidos de la muestra de docentes de educación inicial; además, se utilizó la lógica deductiva como herramienta metodológica. (Cruz et al. 2020).

3.2 MÉTODO O MÉTODOS APLICADOS EN LA INVESTIGACIÓN

3.2.1 *Método general*

Se ha empleado el método hipotético-deductivo, ya que, a partir del estudio de campo, se ha formulado una hipótesis y posteriormente se ha establecido la conexión entre las dos variables utilizando razonamientos lógicos deducidos. (Hernández Sampieri et al., 2014)

3.2.2 MÉTODO ESPECÍFICO

Método de investigación científica de carácter deductivo y no experimental; ya que se han recopilado datos estadísticos que evidencian la interacción entre las



dos variables, permitiendo comprender y analizar la correlación estadística entre ellas, sin la intervención de variables externas.

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

En virtud de la atención con que fue ejecutado el trabajo de campo, se puede calificar a esta investigación como básica. Aplicable La hipótesis formulada en el presente estudio es descriptivo-correlacional, respondiendo a lo planteado por López Roldán P. Fachelli, S. *Methods of social research based on quantitative data*. Barcelona: University of Barcelona.

3.4 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Con base en la esencia del tema investigado, este estudio presenta las cualidades de un diseño transversal y descriptivo en función de su nivel. (Naupas et al., 2014)

3.5 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Es un diseño que no es experimental, dado que no se intervendrá en las variables. Según el criterio de temporalidad, la recolección de información será única y se llevará a cabo en un momento específico, lo que la convierte en un proceso transversal (Reglamento de la EPG-UANCV, p. 14)

3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1 Población

En la Unidad de Gestión Educativa Local de San Román para el año 2023 – 2024 cuenta con 364 Instituciones Educativas de nivel inicial y 880 docentes.

Tabla 2

Estadística general 2023 – 2024 UGEL San Román

ETAPA NIVEL Y MODALIDAD		INSTITUCIONES EDUCATIVAS	MATRCULA	DOCENTES	PERSONAL NO DOCENTE
Educación básica regular	Inicial	364	13286	889	276
	Primaria	247	42703	2324	266
	Secundaria	130	34409	2369	367
Educación básica alternativa		24	3046	179	31
Educación básica especial		2	147	17	5
Educación básica técnico productiva		27	4286	219	39
TOTAL		794	97877	5997	984

Nota. Estadística UGEL San Román

INTERPRETACIÓN

En la tabla, la matrícula total fue de 97,877 alumnos, además en total se tuvo 5,994 docentes, asimismo se aprecia que existe una mayor concentración de alumnos matriculados (42,703) en el Nivel Primaria de Educación Básica Regular, es decir se cuenta con un 44% del total de alumnos matriculados, caso similar ocurre con los docentes. En el caso de las instituciones educativas, se observa que se tiene más concentración en el Nivel Inicial de Educación Básica Regular, contando con 364 de 794 instituciones educativas, es decir, el 46% del total de instituciones educativas son instituciones educativas de Nivel Inicial.

3.6.2 Muestra

En este estudio la muestra que se ha utilizado es tipo aleatorio; según Hernández, Fernández y Baptista (2014), “las muestras probabilísticas, también llamadas muestras aleatorias, suponen un procedimiento de selección al azar”. (p.224).

$$n = \frac{\left[Z_a \sqrt{(1 - 1/N_1)p(1 - p)} + z_b \sqrt{\frac{p_0(1-p_0)}{N_1} + p_1(1-p_1)} \right]^2}{(p_1 - p_0)^2}$$

$$p = \frac{p_1 + mp_0}{m + 1}$$

Datos:

Z_a : 0,8

Z_b : 0,2

P_0 : 0,01

P_1 : 0,09

m : 0,05

N_1 : 889

Seguidamente:

$$p = \frac{p_1 + mp_0}{m + 1}$$

$$p = \frac{0,09 + (0,05)(0,01)}{0,05 + 1}$$

$$p = 0,08619$$

Calculo muestras docentes de nivel inicial distrito Juliaca:

$$n = \frac{\left[Z_a \sqrt{(1 - 1/N_1)p(1 - p)} + z_b \sqrt{\frac{p_0(1-p_0)}{N_1} + p_1(1-p_1)} \right]^2}{(p_1 - p_0)^2}$$

$$n = \frac{\left[0,8 \sqrt{\left(1 - \frac{1}{889}\right) (0,08619)(1 - 0,08619)} + 0,2 \sqrt{\frac{0,01(1 - 0,01)}{889} + 0,09(1 - 0,09)} \right]^2}{(0,09 - 0,01)^2}$$

$$n = 114,9168 \leftrightarrow 115$$

$n = 115$ es la muestra

3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.7.1 Técnicas de la investigación

La técnica que se ha utilizado en la investigación fue una encuesta aplicada en un solo tiempo a los docentes de nivel inicial pertenecientes a la UGEL del distrito de Juliaca.

3.7.2 Instrumento de la investigación

El instrumento al que se le denominó cuestionario, el cual se utilizó para el recojo de información primaria estuvo conformado de las dimensiones de estudio, de forma estructurada con lógica coherencia con ello se pudo obtener información acerca de la relación de Estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

3.8 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

3.8.1 Validación de los instrumentos

Para la validez y confiabilidad del instrumento se utilizó el Alfa de Cronbach, porque es confiable como consistencia y representa la consistencia interna del instrumento, es decir, el grado en que todos los ítems del cuestionario están relacionados entre sí.

$$\alpha = \left[\frac{E}{E-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^E T_i^2}{T_t^2} \right]$$

En la cual:

T_i^2 = La varianza del ítem i.

T_t^2 = La varianza de los valores totales observados.

E = Número de preguntas o ítems

Tabla 3

Validez: Estrategia tecno pedagógica

<i>Expertos</i>		<i>Estrategia tecnopedagógica</i>	
6	Si	4	Puntaje
	No	2	%
Promedio de validación		6	5
			85,714

Nota. Chambi Roque

Tabla 4

Validez: Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje

<i>Expertos</i>		<i>Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje</i>	
6	Si	5	Puntaje
	No	1	%
Promedio de validación		6	4
			89,323

Nota. Chambi Roque

3.8.2 Confiabilidad de los instrumentos

De las correlaciones entre los ítems el Alfa de Cronbach normalizado fue mediante software, en la cual se ejecutó el siguiente estadístico:

$$\alpha = \frac{Ep}{1 + p(E - 1)}$$

Se define:

E = Número de ítems

p = Promedio de las correlaciones.

Tabla 5

Confiabilidad del instrumento en base a Cronbach

VAR	No de Ask	Number of cases	Alfa de Cronbach
<i>Estrategia tecnopedagógica</i>	06	5	0,857
<i>Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje</i>	06	4	0,893
			0,875

Nota. Chambi Roque

3.9 DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para probar las hipótesis se aplica la prueba estadística chi-cuadrado (X^2) a variables cuantitativas de intervalo y razón, considerando los siguientes pasos o procedimientos:

Para probar la hipótesis del tipo cuantitativo de una variable de intervalo de razón se utiliza el coeficiente de correlación entre los rangos de valores de las dos variables entre X e Y.

$$Ra = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n E_i^2}{p(p^2 - 1)}$$

R_a = Razón Chi Cuadrada

n = Número de observaciones

$E_i = R_x - R_y$ es la diferencia entre rangos

6 = Constante

Se formula la hipótesis nula (H_0).

Se formula la hipótesis alternante (H_a).

El nivel de significación (α) es $5\% \leq \alpha \leq 10\%$, y está asociada al valor de la tabla Chi-Cuadrado (X^2_t).

Hipótesis nula:

La hipótesis emitida es designada por H_0 y se llama Hipótesis nula.

$$X^2_t = 0$$

$$(k - 1) = 0$$

$$(r - 1) = 0$$

Hipótesis alterna:

$X^2_t = (k-1), (r-1)$ gl, Se ubica en la tabla Chi-Cuadrado; si X^2_c es $\geq X^2_t$ se rechazará la hipótesis nula.

Prueba estadística:

Una prueba de Chi-cuadrado es una prueba no paramétrica que se ha utilizado para la correlación entre dos variables. Los datos que utilizamos en este estudio eran de naturaleza nominal. Por lo tanto, se utilizaron diferentes modelos matemáticos basados en el tipo de investigación para probar las hipótesis en el estudio.

Dónde:

X^2 = valor estadístico de Chi cuadrada.

E_o = frecuencia observada.

E_e = frecuencia esperada.

$$x^2 = \sum_{N-1}^H \sum_{N-1}^H \frac{(E_o - E_e)^2}{E_e}$$

La estadística aplicada a la investigación mediante chi-cuadrado estuvo diseñada para determinar si la hipótesis nula es cierta.

Los resultados de este proceso de prueba de Pearson, una prueba no paramétrica para encontrar la discrepancia entre una distribución observada y una distribución teórica, se utilizaron para proporcionar la independencia de las variables de interés.

$$\chi^2 = \sum \frac{(\text{Freq observadas} - \text{esperadas})^2}{\text{Freq esperadas}} = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Cuanto mayor sea el valor de χ^2 , menos probable es que la hipótesis sea correcta; de manera similar, cuanto más cercano esté el valor de chi-cuadrado a cero, más alineadas están ambas distribuciones.

Los grados de libertad gl viene dados por:

$$gl = (r - 1)(k - 1)$$

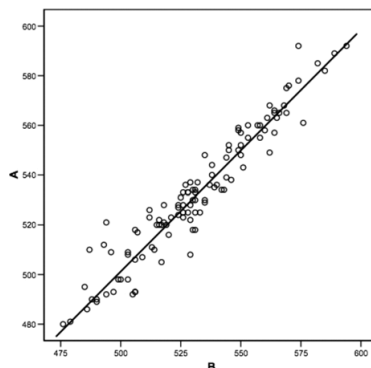
Donde r es el número de filas y K el de columnas.

Criterio de decisión:

H_0 no se rechaza cuando $\chi^2 < \chi^2_{(r-1)(k-1)}$. De lo contrario, se rechaza, donde " t " representa el valor dado en las tablas, de acuerdo con el nivel de significancia estadística.

Función:

$$T_e = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(K_1 - 1)S_1^2 + (K_2 - 1)S_2^2}{K_1 + K_2 - 2} \left[\frac{1}{K_1} + \frac{1}{K_2} \right]}}$$

Figura 1*Correlación de variables*

Nota. (Ibañez, 2017)

Ibañez (2017) mencionó que la prueba T de Student para muestras independientes debe usarse en estudios comparativos. Por lo tanto, se llevará a cabo esta prueba estadística y su fórmula es la siguiente:

$$T_e = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(K_1 - 1)S_1^2 + (K_2 - 1)S_2^2}{K_1 + K_2 - 2} \left[\frac{1}{K_1} + \frac{1}{K_2} \right]}}$$

X_1 : Media de la muestra 1

X_2 : Media de la muestra 2

S_1^2 : Varianza de la muestra 1

S_2^2 : Varianza de la muestra 2

K_1 : Número de datos de la muestra 1

K_2 : Número de datos de la muestra 2

Para contrastar la hipótesis de investigación se utilizó la función de t student, con un nivel de significancia $\alpha = 0.05$; con un p -valúe = 0.000.

Valor de p -value es significativo cuando: $p < 0.05$



Sí $p\text{-value} < 0,05$; se rechaza la hipótesis nula

Si $p\text{-value} > 0,05$; se acepta la hipótesis nula

3.10 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Recolección de datos: A través de fuentes de datos primarias y secundarias sobre la estrategia tecnopedagógica y el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en docentes de nivel inicial en el distrito de Juliaca.

Preparación de datos: Se recopilaron los datos, se preparó la información, se encontraron errores y se descartó la información repetida e incompleta en el contexto del trabajo de investigación.

Ingreso de datos: Desde el protocolo de la Escuela de Posgrado, los datos seleccionados se enviaron a sus respectivos destinos.

Procesamiento/limpieza de datos: Luego, los datos fueron procesados y optimizados para su uso final utilizando software estadístico Excel, SPSS y Word.

Interpretación de los datos, procesamiento y análisis: Los resultados de la investigación de campo se interpretaron, presentaron en tablas y gráficos con interpretación en una forma comprensible. Almacenamiento: Finalmente, el estudio se grabó en un DVD para que pueda ser revisado y evaluado.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

4.1.1 *Objetivo general*

Tabla 6

Correlación Estrategia tecno pedagógica con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Correlación de variables	Indicadores	Nivel	Rho	Sig. (bilateral)	N
Estrategia tecnopedagógica	Enseñanza visual soportada en aula virtual	Excelente	,297	,004	115
		Muy bueno	,892**	,001	9
	Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet	Bueno	,710*	,002	41
		Regular	,640	,022	30
	Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva	Malo	,048	,031	20
					15
Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje	Enseñanza aprendizaje y herramientas digitales	Excelente	,396	,003	115
		Muy bueno	,860**	,001	5
	Construcción del aprendizaje	Bueno	,762*	,002	37
		Regular	,672	,019	29
	Mediación de las TICs en el proceso enseñanza aprendizaje	Malo	,035	,044	26
					18

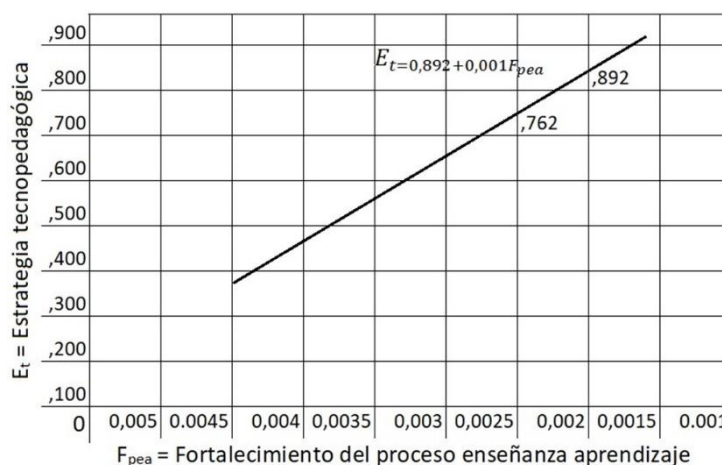
**La relación es significativa en el nivel 0,001

* La relación es significativa en el nivel 0,002

Nota, Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 2

Correlación Estrategia tecno pedagógica con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.



Nota. De la tabla 6.

INTERPRETACIÓN

Del estudio de campo, se tiene la correlación de variables entre Estrategia tecnopedagógica y Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, con Rho de Spearman igual a 0,892 en el indicador Enseñanza visual soportada en aula virtual y significancia bilateral de 0,001; seguido de Estrategia didáctica soportada em recursos de Internet con Rho igual a 0,710 y significancia bilateral de 0,002. Así mismo, Enseñanza aprendizaje con Rho de Spearman igual a 0,860 y significancia bilateral de 0,001; Construcción del aprendizaje con Rho igual a 0,762 y significancia bilateral de 0,002. Los valores encontrados para el objetivo general, determina que hay una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024.

Tabla 7

Prueba simétrica Estrategia tecnopedagógica con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

<i>Prueba simétrica</i>		<i>Valor</i>	<i>Aprox. Sig.</i>
Nominal por Nominal	<i>Phi</i>	,311	,141
	<i>V Cramer</i>	,860	,141
<i>N de casos válidos</i>		115	

Phi: Es una medida de asociación, basada en Chi cuadrado

V de Cramer: Mide la fuerza de asociación de las variables respecto a Phi

Nota. Made Matilde M. Chambi Roque

INTERPRETACIÓN

Por la prueba simétrica Nominal por Nominal, el estadístico Phi contiene el valor igual a 0,311 para una muestra de 115 docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, cuyo valor absoluto es mayor a la significancia aproximada 0,141; cuya relación cumple con el objetivo general y determina que hay una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024; con respecto al estadístico de V de Cramer igual a 0,860, cuyo valor contrasta que existe correlación significativa entre ambas variables.

4.1.2 Objetivo específico E₁

Tabla 8

Correlación Estrategia visual soportada en aula virtual con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Correlación de variables	Indicadores	Nivel	Rho	Sig. (bilateral)	N
115					
Estrategia visual soportada en aula virtual	Enseñanza aprendizaje con herramientas de TICs	Excelente	,301	,005	7
		Muy bueno	,896**	,001	44
	Enseñanza aprendizaje con materiales didácticos virtuales	Bueno	,800*	,001	30
		Regular	,648	,035	22
	Diseño de los ambientes de aprendizaje con elementos de TICs	Malo	,037	,036	12
115					
Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje	Aprendizaje basado en animaciones y podcasts	Excelente	,366	,004	3
		Muy bueno	,871**	,001	39
	Aprendizaje creativo, dinámico y divertido que posibilita las TICs	Bueno	,701*	,002	35
		Regular	,472	,020	28
	Aprendizaje basado en video juegos en plataforma educativa	Malo	,027	,053	10

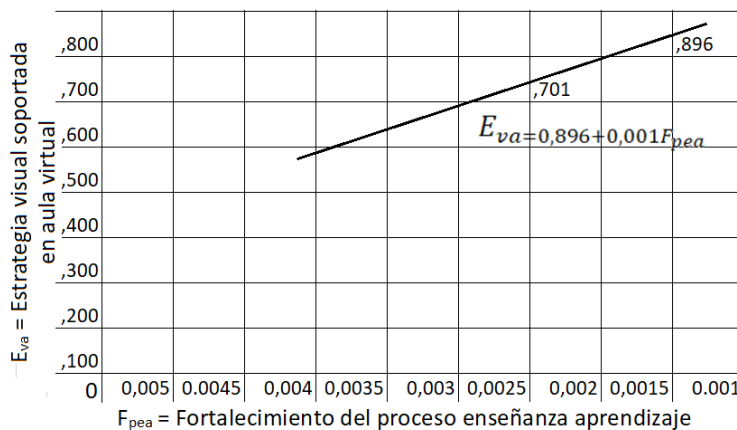
**La relación es significativa en el nivel 0,001

* La relación es significativa en el nivel 0,002

Nota, Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 3

Correlación Estrategia visual soportada en aula virtual con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.



Nota. De la tabla 8.

INTERPRETACIÓN

Para el objetivo específico E₁; se tiene la correlación de variables entre Estrategia visual soportada en aula virtual y Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, con Rho de Spearman igual a 0,896 en el indicador Enseñanza aprendizaje con herramientas de TICs y significancia bilateral de 0,001; seguido de Enseñanza aprendizaje con materiales didácticos virtuales con Rho igual a 0,800 y significancia bilateral de 0,001. Así mismo, Aprendizaje basado en animaciones y podcasts con Rho de Spearman igual a 0,871 y significancia bilateral de 0,001; Aprendizaje creativo, dinámico y divertido que posibilita las TICs con Rho igual a 0,701 y significancia bilateral de 0,002. Los valores encontrados para el objetivo específico E₁: Establece que hay una relación significativa nivel muy bueno entre Estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

Tabla 9

Prueba simétrica Estrategia visual soportada en aula virtual con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Prueba simétrica		Valor	Aprox. Sig.
Nominal por Nominal	<i>Phi</i>	,321	,162
	<i>V Cramer</i>	,871	,162
N de casos válidos		115	

Phi: Es una medida de asociación, basada en Chi cuadrado

V de Cramer: Mide la fuerza de asociación de las variables respecto a Phi

Nota. Made Matilde M. Chambi Roque

Por la prueba simétrica Nominal por Nominal, el estadístico Phi contiene el valor igual a 0,321 para una muestra de 115 docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, cuyo valor absoluto es mayor a la significancia aproximada 0,162; cuya relación cumple con el objetivo específico E1 y establece una relación significativa nivel muy bueno entre Estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; en función al estadístico de V de Cramer igual a 0,871, cuyo valor contrasta que existe correlación significativa nivel muy bueno entre ambas variables.

4.1.3 Objetivo específico E₂

Tabla 10

Correlación Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Correlación de variables	Indicadores	Nivel	Rho	Sig. (bilateral)	N
115					
Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet	Currículo escolar y cultura tecnológica	Excelente	,198	,021	9
		Muy bueno	,692*	,003	30
	Estimulación sensorial infantil	Bueno	,799**	,002	38
		Regular	,608	,026	24
		Malo	,040	,055	14
	Práctica pedagógica y competencia tecnológica				
115					
Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje	Aprendizaje y desarrollo infantil	Excelente	,252	,014	5
		Muy bueno	,677*	,003	32
	Aprendizaje audiovisual de letras, números y sonidos	Bueno	,764**	,002	40
		Regular	,572	,038	27
	Aprendizaje de formas, colores y texturas	Malo	,034	,066	11

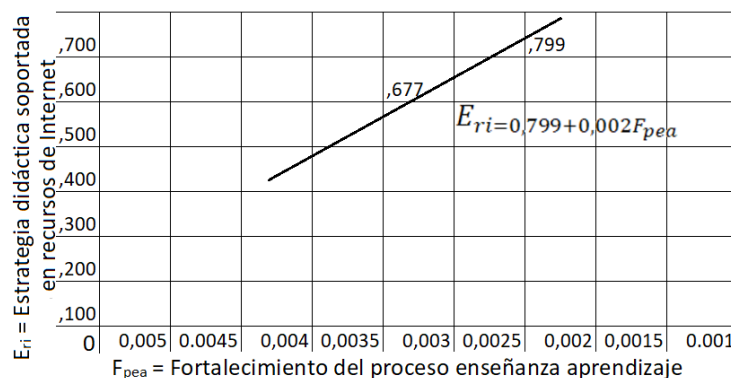
**La relación es significativa en el nivel 0,002

* La relación es significativa en el nivel 0,003

Nota, Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 4

Correlación Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.



Nota. De la tabla 10.

INTERPRETACIÓN

Para el objetivo específico E₂; se tiene la correlación de variables entre Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, con Rho de Spearman igual a 0,799 en el indicador Estimulación sensorial infantil y significancia bilateral de 0,002; seguido de Currículo escolar y cultura tecnológica con Rho igual a 0,692 y significancia bilateral de 0,003. Así mismo, Aprendizaje audiovisual de letras, números y sonidos con Rho de Spearman igual a 0,764 y significancia bilateral de 0,002; Aprendizaje y desarrollo infantil con Rho igual a 0,677 y significancia bilateral de 0,003. Los valores encontrados para el objetivo específico E₂: Decreta que hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

Tabla 11

Prueba simétrica Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Prueba simétrica		Valor	Aprox. Sig.
Nominal por Nominal	<i>Phi</i>	,364	,204
	<i>V Cramer</i>	,762	,204
N de casos válidos		115	

Phi: Es una medida de asociación, basada en Chi cuadrado

V de Cramer: Mide la fuerza de asociación de las variables respecto a Phi

Nota.Made Matilde M. Chambi Roque

INTERPRETACIÓN

En la prueba simétrica Nominal por Nominal, se consigue el estadístico Phi con valor igual a 0,364 para una muestra de 115 docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, dicho valor absoluto es mayor a la significancia aproximada 0,204; cuya relación cumple con el objetivo específico E₂ y decreta que hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; también, de acuerdo al estadístico de V de Cramer igual a 0,762, cuyo valor contrasta que existe correlación significativa nivel bueno entre ambas variables.

4.1.4 Objetivo específico E₃

Tabla 12

Correlación Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Correlación de variables	Indicadores	Nivel	Rho	Sig. (bilateral)	N
Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva					115
	Enfoque en mayor movimiento, deportes y ejercicios	Excelente	,201	,045	8
		Muy bueno	,648*	,003	32
	Lectoescritura mediante Tablet o pizarra digital	Bueno	,781**	,002	44
		Regular	,603	,023	22
	Talleres para experimentar con objetos y texturas	Malo	,044	,041	9
Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje					115
	Aprendizaje colaborativo y comunicación en plataformas digitales	Excelente	,199	,041	6
		Muy bueno	,596*	,003	27
	Aprendizaje en soporte multimedia relaciones lógico matemáticas	Bueno	,744**	,002	48
		Regular	,572	,034	24
	Aprendizaje Design Thinking	Malo	,050	,016	10

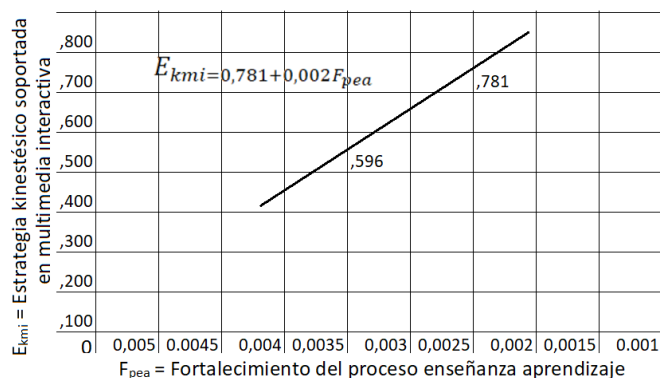
**La relación es significativa en el nivel 0,001

* La relación es significativa en el nivel 0,002

Nota, Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 5

Correlación Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.



Nota. De la tabla 12.

INTERPRETACIÓN

Para el objetivo específico E₃; se tiene la correlación de variables entre Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, con Rho de Spearman igual a 0,781 en el indicador Lecto escritura mediante Tablet o pizarra digital y significancia bilateral de 0,002; seguido del indicador Enfoque en mayor movimiento, deportes y ejercicios con Rho igual a 0,648 y significancia bilateral de 0,003. Así mismo, Aprendizaje en soporte multimedia relaciones lógico matemáticas con Rho de Spearman igual a 0,744 y significancia bilateral de 0,002; Aprendizaje colaborativo y comunicación en plataformas digitales con Rho igual a 0,596 y significancia bilateral de 0,003. Los valores encontrados para el objetivo específico E₃: Se ha fijado una relación significativa nivel bueno entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

Tabla 13

Prueba simétrica Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva con Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

<i>Prueba simétrica</i>	<i>Valor</i>	<i>Aprox. Sig.</i>
<i>Phi</i>	,356	,212
Nominal por Nominal		
<i>V Cramer</i>	,744	,212
<i>N de casos válidos</i>	115	

Phi: Es una medida de asociación, basada en Chi cuadrado

V de Cramer: Mide la fuerza de asociación de las variables respecto a Phi

Nota. Made Matilde M. Chambi Roque

INTERPRETACIÓN

En cuanto a la prueba simétrica Nominal por Nominal, se logra el estadístico Phi con valor igual a 0,356 para una muestra de 115 docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, vemos que dicho valor absoluto es mayor a la significancia aproximada 0,212; valida que la relación cumple con el objetivo específico E₃ y fija que hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; también, de acuerdo al estadístico de V de Cramer igual a 0,744, este valor contrasta que existe correlación significativa nivel bueno entre ambas variables.

4.2 PROCESO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1 Prueba de hipótesis general H_g

H₀: No hay relación entre estrategia tecno pedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024.

H_g: Existe relación entre estrategia tecno pedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024.

Tabla 14

Prueba Rho: Hipótesis general.

		Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje	
Rho de Spearman	Estrategia tecnopedagógica	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,892**
		V Cramer	,001
		N	0,860
			115

** La correlación es significativa al nivel 0,001 (bilateral).

Nota. Made by Matilde M. Chambi Roque.

INTERPRETACIÓN:

La prueba estadística Rho de Spearman determina que: Existe una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024; con un coeficiente de correlación de 0,892 y una significancia bilateral de 0,001, de nivel bueno; menor que el margen de error. Así mismo, V de Cramer igual a 0,860, cuyo valor estadístico confirma que hay una correlación muy buena entre ambas variables. Se han creado los escenarios que permiten aprobar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Tabla 15

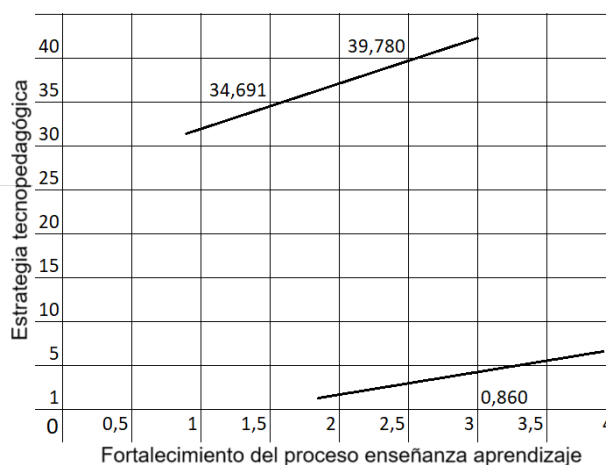
Prueba Chi cuadrada: Hipótesis general

	Valor	gl	H de Kruskal Wallis	Significación - asintótica (bilateral)
Chi - cuadrada de Pearson	39,780	16	2,5	,001
Razón de verosimilitud	34,691	16	1,5	,001
Asociación lineal por lineal	0,860	1		3,5
N de casos válidos	115			

Nota. Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 6

Chi cuadrada: Hipótesis general



Nota. De la tabla 15.

INTERPRETACIÓN

Teniendo $p = 0,001$; $p < 0,05$ y resuelto el valor de Chi cuadrado calculado, es $X^2_c = 39,780$, y el valor "t" student en tabla es $X^2_t = 7,96$, con 95%, de nivel de confianza y 16 grados de libertad, el cual determina: Existe una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024.

4.2.2 Prueba de hipótesis específica E₁

H₀: No hay relación entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

H_{E1}: Hay una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

Tabla 16

Prueba Rho: Hipótesis específica E1.

		Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje		
Rho de Spearman	Estrategia visual soportada en aula virtual	Coeficiente de correlación	1,000	,896**
		Sig. (bilateral)		,001
		V Cramer	0,871	
		N		115

** La correlación es significativa al nivel 0,001 (bilateral).

Nota. Made by Matilde M. Chambi Roque.

INTERPRETACIÓN

La prueba estadística Rho de Spearman establece que: La relación entre Estrategia visual soportada en aula virtual y Fortalecimiento del proceso enseñanza

aprendizaje es significativa nivel muy bueno en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; con un coeficiente de correlación de $Rho=0,896$ y significancia bilateral de 0,001, menor que el margen de error. Estadístico V Cramer igual a 0,871, cuyo coeficiente indica mayor fuerza de asociación de ambas variables, por consiguiente, se han creado las condiciones que permiten sancionar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula.

Tabla 17

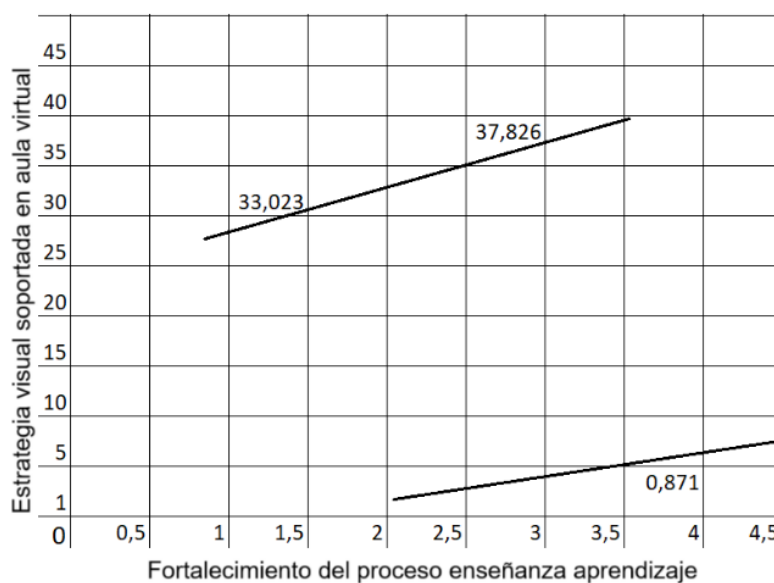
Prueba Chi cuadrada: Hipótesis específica E1.

	Valor	gl	H de Kruskal Wallis	Significación - asintótica (bilateral)
Chi - cuadrada de Pearson	37,826	16	2,7	,001
Razón de verosimilitud	33,023	16	1,6	,001
Asociación lineal por lineal	0,871	1		3,8
N de casos válidos	115			

Nota. Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 7

Chi cuadrada: Hipótesis específica E1



Nota. De la tabla 17.

INTERPRETACIÓN

Habiendo obtenido $p = 0,001$; $p < 0,05$ y determinado el valor de Chi cuadrado calculado, es $X^2_c = 37,826$ y el valor "t" student en tabla es $X^2_t = 7,96$; con el 95%, de nivel de confianza y 16 grados de libertad, entonces contrasta: Hay una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

4.2.3 Prueba de hipótesis específica E2

H₀: No hay relación entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

H_{E2}: Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

Tabla 18

Prueba Rho: Hipótesis específica E2.

		Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje		
Rho de Spearman	Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet	Coefficiente de correlación	1,000	,799**
		Sig. (bilateral)		,002
		V Cramer	0,762	
		N		115

** La correlación es significativa al nivel 0,002 (bilateral).

Nota. Made by Matilde M. Chambi Roque.

La prueba estadística Rho de Spearman decreta: La relación entre Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje es significativa nivel bueno en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; con un coeficiente de correlación de $Rho=0,799$ y significancia bilateral de 0,002, menor que el margen de error. Estadístico V Cramer igual a 0,762, cuyo coeficiente indica que hay una relación nivel bueno entre ambas variables, por consiguiente. Se han instituido los criterios que permiten aprobar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Tabla 19

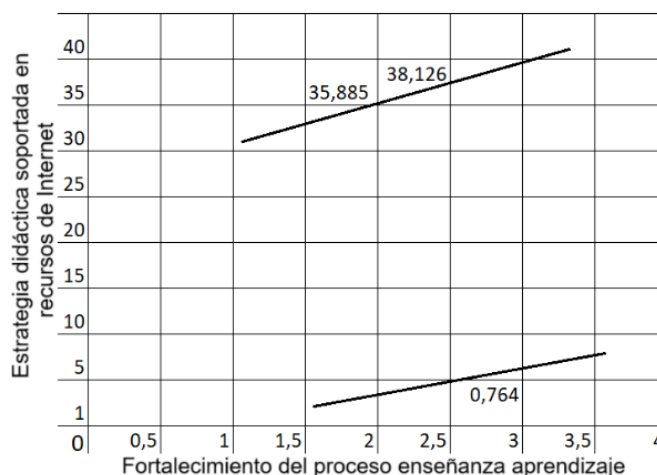
Prueba Chi cuadrada: Hipótesis específica E2.

	Valor	gl	H de Kruskal Wallis	Significación - asintótica (bilateral)
Chi - cuadrada de Pearson	38,126	16	2,2	,002
Razón de verosimilitud	35,885	16	1,9	,002
Asociación lineal por lineal	0,764	1		2,7
N de casos válidos	115			

Nota. Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 8

Chi cuadrada: Hipótesis específica E2



Nota. De la tabla 19.

INTERPRETACIÓN

Inmediatamente de haber procesado el cálculo se tiene $p = 0.002$ $p < 0,05$ y determinado el valor de Chi cuadrado, es $X^2_c = 38,126$ y el valor "t" student en tabla es $X^2_t = 7,96$; con 95% de nivel de confianza y 16 grados de libertad, entonces demuestra: Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

4.2.4 Prueba de hipótesis específica E₃

H₀: No hay relación entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes.

H_{E3}: Hay relación entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes.

Tabla 20

Prueba Rho: Hipótesis específica E₃.

			Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje	
Rho de Spearman	Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva	Coefficiente de correlación	1,000	,781**
		Sig. (bilateral)		,002
		V Cramer	0,744	
		N		115

** La correlación es significativa al nivel 0,002 (bilateral).

Nota. Made by Matilde M. Chambi Roque.

INTERPRETACIÓN

La prueba estadística Rho de Spearman fija: La relación entre Estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje es significativa nivel bueno en docentes de nivel inicial del

distrito de Juliaca; con un coeficiente de correlación de $Rho=0,781$ y significancia bilateral de 0,002, menor que el margen de error. Estadístico V Cramer igual a 0,744, cuyo coeficiente indica que hay fuerza de relación nivel bueno entre ambas variables, por consiguiente. Se han creado los contextos que permiten aprobar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula.

Teórico, ya que ofrece explicaciones basadas en el conocimiento científico, a partir del cual se organiza una cierta colección de observaciones y conceptos tomados de un método empírico, objetivo y verificable. La intención de nuestra investigación es informar sobre la mejora de los enfoques tecno-pedagógicos utilizados por los maestros de educación infantil en Juliaca. Los beneficiarios de este estudio serán tanto los educadores como los niños, a través de la adaptación de estas estrategias, cuyo propósito es promover la tecno-pedagogía y mejorar el aprendizaje. El objetivo es contar con una herramienta efectiva que brinde un nivel significativo de apoyo al proceso educativo, basado en las TIC.

Tabla 21

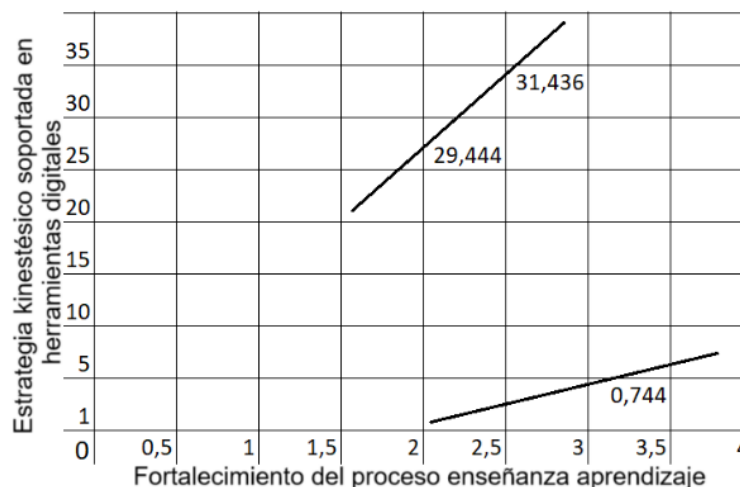
Prueba Chi cuadrada: Hipótesis específica E3.

	Valor	gl	H de Kruskal Wallis	Significación - asintótica (bilateral)
Chi - cuadrada de Pearson	31,436	16	3,0	,002
Razón de verosimilitud	29,444	16	2,5	,002
Asociación lineal por lineal	0,744	1		3,2
N de casos válidos	115			

Nota. Made Matilde M. Chambi Roque

Figura 9

Chi cuadrada: Hipótesis específica E3.



Nota. De la tabla 21.

INTERPRETACIÓN

Procesado la data y calculado se obtiene $p = 0,002$; $p < 0,05$ y determinado el valor de Chi cuadrado calculado, es $X^2_c = 31,436$ y el valor "t" student en tabla es $X^2_t = 7,96$, con 95%, de nivel de confianza y 16 grados de libertad, entonces aprueba: Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia kinestésica soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

4.3 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En su tesis del 2020, Martínez realizó un estudio aplicado con diseño preexperimental, pues utilizó Listas de Cotejo con 84 niños. Su mayor conclusión fue que, si bien este método automatizado puede resultar más rápido, la evaluación a partir de la percepción de los alumnos no garantiza la objetividad total de la misma. La tecnopedagogía en la educación ha sido un factor particularmente importante en los últimos años, manifestada con mayor vigor gracias a la pandemia.



Esto se ha vuelto una cuestión más abordada en varios trabajos, al centrar en cómo los docentes deben instruirse para hacer uso de los recursos digitales. “no todos los docentes de nivel inicial están capacitados para instruir y animar a la educación de los más jóvenes”; se ha repetido en 2020. La calidad que nace de la formación y educación de niños pequeños, en su caso a su cargo, puede ser tanto producto de su aptitud como de su falta de interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La formación en la tecnopedagogía fomenta la capacidad para adecuar la tecnopedagogía educativa a las condiciones del nuevo paradigma. La tecnopedagogía se enfoca en abusar de la innovación tecnológica de vanguardia y la respuesta a los nuevos avances en la educación.

Más notablemente, como resultado de la globalización y la inmadurez que acompaña a la adolescencia, incluso pueden percibir tales noticias como crítica de todo el proceso educativo. Capllonch, en su tesis doctoral por otro lado, presenta una tesis doctoral de la Universidad de Barcelona, España, dedicada a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Comunicación Primaria. La autora utiliza un diseño descriptivo y explicativo y llega a la conclusión de que el modelo de educación y la didáctica actual se caracterizan por un plan de estudios fijo y poco conectado que no permite la integración de las TIC en la comunicación. Por lo tanto, desde este punto de vista, la inclusión de estas tecnologías en el currículo seguramente reducirá la destreza en la escritura tradicional inherente al área de estudio, lo cual es ridículo.

La calidad que nace de la formación y educación de niños pequeños, en su caso a su cargo, puede ser tanto producto de su aptitud como de su falta de interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje es de resultar más rápido, la evaluación a



partir de la percepción de los alumnos no garantiza la objetividad total de la misma. La tecnopedagogía en la educación ha sido un factor particularmente importante en los últimos años, manifestada con mayor vigor gracias a la pandemia. La calidad que nace de la formación y educación de niños pequeños, en su caso a su cargo, puede ser tanto producto de su aptitud como de su falta de interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La formación en la tecnopedagogía fomenta la capacidad para adecuar la tecnopedagogía educativa a las condiciones del nuevo paradigma. La tecnopedagogía se enfoca en abusar de la innovación tecnológica de vanguardia y la respuesta a los nuevos avances en la educación.

Más notablemente, como resultado de la globalización y la inmadurez que acompaña a la adolescencia, incluso pueden percibir tales noticias como crítica de todo el proceso educativo. Capllonch, en su tesis doctoral por otro lado, presenta una tesis doctoral de la Universidad de Barcelona, España, dedicada a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Comunicación Primaria. La autora utiliza un diseño descriptivo y explicativo y llega a la conclusión de que el modelo de educación y la didáctica actual se caracterizan por un plan de estudios fijo y poco conectado que no permite la integración de las TIC en la comunicación.

Los procesos educativos se definen por las relaciones creadas entre los estudiantes y sus profesores. La educación necesita seguir programas académicos, que se basan en las necesidades detectadas durante la evaluación e implementadas con la formación docente. La participación e inclusión del estudiante en la comunidad que promueve la metodología educativa dependen de las actividades colectivas que mantiene la comunidad con el proceso educativo que se ofrece y se mantiene. (INEE, 2024). El proceso de enseñanza y aprendizaje



también se relaciona estrechamente con las TICs. Cómo los niños y niñas están interesados en los videojuegos, la animación, los colores, el multimedia y las novedades en ellos, los despiertan la curiosidad o incluso a las personas curiosas. El punto de enseñanza principal que es esencial durante el período de formación temprana porque esta es una etapa donde puede surgir un interés o desagrado por la educación. La primera experiencia de aprendizaje se convierte en la motivación intrínseca y una vez que esta pasión se convierte en un valor, no se puede dudar de que la primera experiencia con el contenido es el factor principal que influye en estas pasiones. En pocas palabras, estamos hablando de una tarea simple en lugar de un proceso complejo y arduo. En ese sentido, las nuevas generaciones referidas como generación digital/nativos digitales no son las viejas e inmigrantes digitales, estas personas están creciendo y desarrollándose en un entorno donde la tecnología forma un bloque de construcción crucial para ayudarlo a crecer y avanzar en su vida social. Los recursos educativos digitales son materiales de instrucción, es decir equipo, libros de texto, material didáctico, electrónico.

Ambas descripciones también se aplican a algunas otras herramientas que hacen, no necesariamente diseñadas para un propósito educativo, como en una imagen o video, que pueden encontrarse dentro de un contexto escolar. Esos también incluyen herramientas explícitamente hechas para la educación. Es esencial, especialmente en el contexto del uso de las herramientas en cuestión, la promoción de una filosofía educativa que habilite de manera óptima los recursos digitales. Eso se afirma a continuación se basa en la atención y el examen de lo que los estudiantes y, de hecho, los maestros piden. No obstante, estas declaraciones deben ordenarse y analizarse para producir ayudas educativas digitales que sean mejores para la vida del aprendizaje y un ambiente más



agradable. Se hace eco de la narrativa antes explorada que miraba a los estudiantes, familias, administradores y editores en una variedad de niveles de educación. Rodríguez y otros, 2020.

De acuerdo con Góngora, la presente investigación es de tipo básica, correlacional, transversal y no experimental. Se tiene que el uso de las TIC se ubica en un nivel alto con un 66. 7%, el aprendizaje significativo, se presenta en un nivel bajo por un 80. 6%. Además, a través del cuestionario se comprobó que existe valores r de -0. 088 que no correlacionan a las dos variables. De un modo propone, usar las TIC, sin una guía educativa, no tiene nada que ver con la integración de conocimiento ya adquirido, y a los nuevas que se pueden adquirir a partir de las mismas. En pocas palabras, estamos hablando de una tarea simple en lugar de un proceso complejo y arduo. Lizó Listas de Cotejo con 84 niños. Su mayor conclusión fue que, si bien este método automatizado puede resultar más rápido, la evaluación a partir de la percepción de los alumnos no garantiza la objetividad total de la misma. La tecnopedagogía en la educación ha sido un factor particularmente importante en los últimos años, manifestada con mayor vigor gracias a la pandemia.

Esto se ha vuelto una cuestión más abordada en varios trabajos, al centrar en cómo los docentes deben instruirse para hacer uso de los recursos digitales. "no todos los docentes de nivel inicial están capacitados para instruir y animar a la educación de los más jóvenes"; se ha repetido en 2020. La calidad que nace de la formación y educación de niños pequeños, en su caso a su cargo, puede ser tanto producto de su aptitud como de su falta de interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La formación en la tecnopedagogía fomenta la capacidad para adecuar la tecnopedagogía educativa a las condiciones del nuevo paradigma. La



tecnopedagogía se enfoca en abusar de la innovación tecnológica de vanguardia y la respuesta a los nuevos avances en la educación.

Más notablemente, como resultado de la globalización y la inmadurez que acompaña a la adolescencia, incluso pueden percibir tales noticias como crítica de todo el proceso educativo. Capllonch, en su tesis doctoral por otro lado, presenta una tesis doctoral de la Universidad de Barcelona, España, dedicada a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Comunicación Primaria. La autora utiliza un diseño descriptivo y explicativo y llega a la conclusión de que el modelo de educación y la didáctica actual se caracterizan por un plan de estudios fijo y poco conectado que no permite la integración de las TIC en la comunicación.

Por lo tanto, desde este punto de vista, la inclusión de estas tecnologías en el currículo seguramente reducirá la destreza en la escritura tradicional inherente al área de estudio, lo cual es ridículo. Las tecnologías de la información y la comunicación ICT presentan muchas y variadas oportunidades para enriquecer la comunicación educativa. Matilde Chambi Roque establece que la correlación entre dicha estrategia tecnopedagógica y el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje es notable en sus análisis de campo. En el distrito de Juliaca, el valor de su coeficiente Rho iguala 0.892, lo que respalda los objetivos generales aplastantes a favor de una relación muy buena entre la estrategia tecnopedagógica en cuestión y el fortalecimiento mencionado del proceso docente. V_{subs} es 0.860, lo que demuestra una correlación significativa entre los dos aspectos.

Los procesos educativos se definen por las relaciones creadas entre los estudiantes y sus profesores. La educación necesita seguir programas académicos, que se basan en las necesidades detectadas durante la evaluación e



implementadas con la formación docente. La participación e inclusión del estudiante en la comunidad que promueve la metodología educativa dependen de las actividades colectivas que mantiene la comunidad con el proceso educativo que se ofrece y se mantiene. (INEE, 2024). El proceso de enseñanza y aprendizaje también se relaciona estrechamente con las TICs. Cómo los niños y niñas están interesados en los videojuegos, la animación, los colores, el multimedia y las novedades en ellos, los despiertan la curiosidad o incluso a las personas curiosas. El punto de enseñanza principal que es esencial durante el período de formación temprana porque esta es una etapa donde puede surgir un interés o desagrado por la educación. La primera experiencia de aprendizaje se convierte en la motivación intrínseca y una vez que esta pasión se convierte en un valor, no se puede dudar de que la primera experiencia con el contenido es el factor principal que influye en estas pasiones. En pocas palabras, estamos hablando de una tarea simple en lugar de un proceso complejo y arduo. En ese sentido, las nuevas generaciones referidas como generación digital/nativos digitales no son las viejas e inmigrantes digitales, estas personas están creciendo y desarrollándose en un entorno donde la tecnología forma un bloque de construcción crucial para ayudarlo a crecer y avanzar en su vida social. Los recursos educativos digitales son materiales de instrucción, es decir equipo, libros de texto, material didáctico, electrónico.

Ambas descripciones también se aplican a algunas otras herramientas que hacen, no necesariamente diseñadas para un propósito educativo, como en una imagen o video, que pueden encontrarse dentro de un contexto escolar. Esos también incluyen herramientas explícitamente hechas para la educación. Es esencial, especialmente en el contexto del uso de las herramientas en cuestión, la promoción de una filosofía educativa que habilite de manera óptima los recursos



digitales. Eso se afirma a continuación se basa en la atención y el examen de lo que los estudiantes y, de hecho, los maestros piden. No obstante, estas declaraciones deben ordenarse y analizarse para producir ayudas educativas digitales que sean mejores para la vida del aprendizaje y un ambiente más agradable. Se hace eco de la narrativa antes explorada que miraba a los estudiantes, familias, administradores y editores en una variedad de niveles de educación. Rodríguez y otros, 2020.

De acuerdo con Góngora, la presente investigación es de tipo básica, correlacional, transversal y no experimental. Se tiene que el uso de las TIC se ubica en un nivel alto con un 66. 7%, el aprendizaje significativo, se presenta en un nivel bajo por un 80. 6%. Además, a través del cuestionario se comprobó que existe valores r de -0. 088 que no correlacionan a las dos variables. De un modo propone, usar las TIC, sin una guía educativa, no tiene nada que ver con la integración de conocimiento ya adquirido, y a los nuevas que se pueden adquirir a partir de las mismas. Por otro lado, según Matilde Chambi Roque, en el componente relacionado con el indicador enseñanza-aprendizaje a través de herramientas tecnológicas, mostró una correlación significativa en la estrategia visual implementada en el aula virtual y el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del docente de educación inicial del distrito de Juliaca, Rho de 0,896 y valor bilateral de 0,001. En el que se desenvuelve en el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizar los materiales virtuales, el Rho fue de 800, en los materiales, con la significancia de 0,001, mientras tanto, el aprendizaje que el público infantil obtiene través animaciones y podcast, obtuvo un coeficiente de correlación $Rho = 0,871$ y su significatividad bilateral, respecto a las variables anteriormente mencionadas, alcanza un valor de 0,001. Luego tenemos el aprendizaje creativo,



dinámico y entretenido, que los docentes aplican a modo de facilitar una enseñanza lúdica a las TIC, tiene como Rho 0,701 y como significancia bilateral 0,002.

García 2019 los resultados. "Existe una correlación positiva significativa entre la utilización de CTIC y el aprendizaje de CTE en los estudiantes. Una correlación significativa y similar se compara con el uso de herramientas de oficina, aplicaciones de software educativo, uso de Internet y otras tecnologías electrónicas que se utilizan en el aprendizaje en el campo de la CTE". Estos resultados significan que la implementación de las tecnologías de la información y comunicación tiene un efecto relativamente positivo en el aprendizaje de la asignatura de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente. Matilde Chambi Roque 2025. La relación aquí se define como tener un coeficiente de correlación de 0.892 y significancia bilateral de 0.001, lo que sugiere una buena correlación bajo el margen de error. El valor de V de Cramer es 0.860, mostrando una correlación de 0.860. Se han establecido las condiciones necesarias para apoyar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula. Fue la primera vez, que el estudio se realizaba del Ramos en 2022 y examinó los TIC utilizados y la relación con el aprendizaje de los estudiantes en TIC. El estudio también se llevó a cabo utilizando un estudio transversal correlacional que implicaba una muestra de 132 estudiantes y la recopilación de datos a través de un cuestionario. El análisis de los datos muestra que la mayoría de los estudiantes, 64.2% tienen un nivel regular de uso de tecnologías de la información y la comunicación. Además de esto, también indicó una relación con el rendimiento académico en educación superior $\rho = 0.545$, aunque la magnitud de esta relación depende del grado de dominio y competencia en TIC y la voluntad del aprendiz a ponerlo en acción para buscar información actualizada y compararla con lo que sabe, y entonces usar lo que viene y le ayuda en el aprendizaje significativo.



Atahuachi, en su intento por cuantificar el uso de las tecnologías de información y comunicación en el trabajo profesional de los docentes del nivel secundario del distrito de Desaguadero en el año 2015, se refirió a la hipótesis práctica de la introducción insuficiente de los mismos. El problema surge, debido a que los profesores de ámbito secundario de la región tienen por un lado dificultades con la obtención de conocimientos esenciales para la preparación de sus estudiantes para las disciplinas a enseñar y por otro lado, se enfrentan al problema de la introducción de dicha tecnología en las clases dirigidas tanto para sus alumnos, como a las relaciones de cooperación laboral y enseñanza – aprendizaje dentro de la comunidad escolar de la zona del distrito escolar en el trabajo docente.

CONCLUSIONES

PRIMERA. – Conclusión objetivo general; la prueba del estadístico Rho, determina relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024; con $Rho = 0,892$ en indicador Enseñanza visual soportada en aula virtual y Sig. bilateral = 0,001; Estrategia didáctica soportada en recursos de Internet con $Rho = 0,710$ y Sig. bilateral = 0,002. Así mismo, Enseñanza aprendizaje con $Rho = 0,860$ y Sig. bilateral = 0,001. Correlación V de Cramer igual a 0,860, cuyo valor contrasta que existe correlación significativa nivel muy bueno entre ambas variables. Del estudio, $p = 0,001$; $p < 0,05$, Chi cuadrado $X^2_c = 39,780$, y "t" student $X^2_t = 7,96$, con 95%, de nivel de confianza y 16 grados de libertad, el cual determina: Existe una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024.

SEGUNDA. – Conclusión objetivo específico E₁; establece relación significativa nivel muy bueno entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; con $Rho = 0,896$ en el indicador Enseñanza aprendizaje con herramientas de TICs y Sig. bilateral = 0,001; indicador Enseñanza aprendizaje con materiales didácticos virtuales con $Rho = 0,800$ y Sig. bilateral = 0,001. Así mismo, Aprendizaje basado en animaciones y podcasts con $Rho = 0,871$ y Sig. bilateral = 0,001; Aprendizaje creativo, dinámico y divertido que posibilita las TICs con $Rho = 0,701$ y Sig. bilateral = 0,002. Correlación V de Cramer = 0,871, cuyo valor contrasta que

existe correlación significativa nivel muy bueno entre ambas variables. Habiendo $p = 0,001$; $p < 0,05$; Chi cuadrado $X^2_c = 37,826$ y "t" student $X^2_t = 7,96$; con 95% de nivel de confianza y 16 grados de libertad, establece: Hay una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

TERCERA. – Conclusión objetivo específico E₂; decreta que existe relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; con $Rho = 0,799$ en el indicador Estimulación sensorial infantil y Sig. bilateral = 0,002; seguido de Currículo escolar y cultura tecnológica con $Rho = 0,692$ y Sig. bilateral = 0,003. Aprendizaje audiovisual de letras, números y sonidos con $Rho = 0,764$ y Sig. bilateral = 0,002; Aprendizaje y desarrollo infantil con Rho igual a 0,677 y significancia bilateral de 0,003. Correlación V de Cramer = 0,762, cuyo valor contrasta que existe correlación significativa nivel bueno entre ambas variables. Se tiene $p = 0,002$ $p < 0,05$; Chi cuadrado $X^2_c = 38,126$ y "t" student $X^2_t = 7,96$; con 95% de nivel de confianza y 16 grados de libertad; demuestra: Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.

CUARTA. – Conclusión objetivo específico E₃; fija la relación significativa nivel bueno entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca; con $Rho = 0,781$ en el indicador Lecto escritura mediante Tablet



o pizarra digital y Sig. bilateral = 0,002; indicador Enfoque en mayor movimiento, deportes y ejercicios con $Rho = 0,648$ y Sig. bilateral = 0,003. Así mismo, Aprendizaje en soporte multimedia relaciones lógico matemáticas con $Rho = 0,744$ y Sig. bilateral = 0,002; Aprendizaje colaborativo y comunicación en plataformas digitales con Rho igual a 0,596 y significancia bilateral de 0,003. Correlación V de Cramer = 0,744, este valor contrasta que existe correlación significativa nivel bueno entre ambas variables. En la misma dirección, $p = 0,002$; $p < 0,05$; Chi cuadrado $X^2_c = 31,436$ y "t" student $X^2_t = 7,96$, con 95%, de nivel de confianza y 16 grados de libertad, fija una relación significativa nivel bueno entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. – Se recomienda a los docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, a investigar y actualizarse en la disciplina de la tecnopedagogía, centrado en el aprendizaje práctico, innovador, creativo y aplicado; orientado a mejorar la calidad de educación de los preescolares.

SEGUNDA. – Se recomienda a los docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, vincularse con otros docentes de otras regiones y gestionar la colaboración entre docentes, investigadores y desarrolladores de tecnología educativa para el avance y la implementación efectiva de la tecnología en la educación inicial.

TERCERA. – Se recomienda a los docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca, hacer uso de los recursos tecnopedagógicos, como plataformas multimedia educativas, materiales didácticos virtuales y aplicaciones educativas en el proceso enseñanza aprendizaje, en función a objetivos estratégicos de su institución educativa y promover la creatividad, la colaboración y el aprendizaje personalizado.

CUARTA. – Se recomienda a los docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca a asistir a cursos sobre tecnopedagogía Kinestésico, manejo de herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje; ayudando a los niños a familiarizarse con la tecnología y dinamizando las clases con actividades interactivas.

.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ampuero Ramírez, nelly. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. Rev.vol. Esp. 28, núm. 6, pp. 126-135, 2022. Ecuador.
- Area, M. (2021). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC. Revista de Educación, 352, 77-97
- Area, M. y ADELL, J. (2020). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.
- Aguilar, M. (2020). Estrategias metodológicas para reforzar la integración y participación activa - Nicaragua, Managua. Recuperado de <https://repositorio.unan.edu.ni/11127/1/100039.pdf>
- Atahuachi, B. K. (2015b, octubre 3). Nivel de uso de las TIC por docentes de las instituciones educativas del distrito de Desaguadero - 2020. Recuperado mayo de 2024, de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/13041>
- Albuja G., C. (2022). Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de aprendizaje. Recuperado el 05 de Mayo de 2024, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8948/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0011-2022.pdf>
- Alba Luna. (2023). Las Tic en la educación inicial. <https://avaconews.unibague.edu.co/las-tic-en-la-educacion-inicial/>
- Backes M., P., & Difabio, E. (2020). El movimiento corporal en la educación infantil la adquisición de saberes. Revista Endurece. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Balmaceda-Vásquez, T. D. C. (2017). Estrategia metodológica. Managua, Nicaragua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. Recuperado de <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/3802>.



- Barboza-Alvarado, A., et al. (2022). Fomenta la creatividad en preescolar : juega, idea, explora y dibuja. Universidad Javeriana.
- Barrera Rea, V. F., & Guapi Mullo, A. (2021). La importancia del uso de las plataformas virtuales. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/atla>
- Barrenechea,, M. (2020). La gran prueba de la educación virtual: ¿Cómo. Lima, Perú: RPP noticias. Obtenido de <https://rpp.pe/peru/actualidad/coronavirus-en-peru-la-gran-prueba-de-laeducacion->
- Belloch Ortí, C. (2021). Desarrollo de Aplicaciones Multimedia Interactiva. Recuperado de <http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic5.pdf>
- Boude, O. y Cárdenas, M. (2021) Cómo empoderar las TIC. Revista Academia y Virtualidad, 9, (2), 27-40. doi: <http://dx.doi.org/10.18359/ravi.1862>
- Bustillo, Giovanni. (2024). Adoptar el aprendizaje kinestésico en el aula virtual. <https://www.linkedin.com/pulse/adoptar-el-aprendizaje-kinest%C3%A9sico-en-aula-virtual-giovanni-bustillo-fi71e/>
- Cabero, J. (2021). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnologías y Comunicación Educativas, 45, 4-19
- Cáceres, P. (2022). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Psicomotriz de los niños de 4 a 5 años. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28848>
- Carrera-Cargua, A. (2020). Uso de materiales didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Educación. Recuperado de <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/1087>.
- Casero, M., & Sánchez, M. (2021). Cambio de modalidad presencial a virtual durante el confinamiento por Covid-19. 25(1). <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30623>



- Capllonch, Marta (2016) Tecnologías de la información y la comunicación en la Comunicación. Tesis. Universidad de Cataluña. Barcelona-España.
- Castellano Ascencio, M., & Arboleda Montoya, B. (2021). Relación estrategias didácticas y TIC. (38), 56-79. Medellín, Colombia: Fundación Universitaria Católica del Norte. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194225730005.pdf>
- Chan Núñez, María Elena. (2020). La virtualización de la educación superior en América Latina: entre tendencias y paradigmas», RED-Revista de Educación a Distancia, Nro. 48.
- Coila Mamani, W. R. (2019). Material didáctico para la formación por competencias. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n3/0257-4314-rces-38-03-e2.pdf>
- Cronbach, L., & Shavelson, R. (2014). pensamientos actuales sobre el coeficiente de alfa y los procedimientos sucesores. *Educación y medición psicología*. Recuperado el 21 de Marzo de 2024, de <http://www.scielo.org.pe/pdf/rins/v32n1/a19v32n1.pdf>
- Cruz, M., & Medina Chicaiza, R. P. (2020). Razonamiento lógico matemático con aulas virtuales. Recuperado de <https://n9.cl/3stwe>
- Cruz Coria, E., Velásquez Castro, J., & Briones Juárez, A. (2020). Formas, enfoques y tipos de investigación. Hidalgo, México: 2024, de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/icea/asignatura/turismo/2020/formas-tipos-investigacion.pdf
- Del Prado, A. M., & Doria, M. (2020). Construcción de materiales didácticos en ambientes virtuales. Recuperado el 20 de Abril de 2024, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n3/0257-4314-rces-38-03-e2.pdf>
- Doria, D. D. (2020). Metodología de la investigación: conceptos, herramientas y ejercicios prácticos de las ciencias administrativas y contables. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana. <https://tinyurl.com/2crtttbe>



Espinoza Bonilla, Jennifer Estefanía y Sinchi Revilla, Paola Jessenia. (2022). El Design Thinking para estimular la creatividad. Universidad Nacional de Educación.

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2775/1/TFEI135.pdf>

Educo. (2024). Design thinking en el aula: en qué consiste y qué ventajas tiene. Aprendiendo juntos. <https://www.educo.org/blog/design-thinking-en-aula-en-que-es-y-que-ventajas>

EdutekLab. (2024). Explorando el entorno: Formas, Tamaños, Colores y Texturas. <https://edtk.co/p/86673>

Franco, S. (2021). Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 76, 22-35. doi:10.21556/edutec.2021.76.2067

Fernández Naranjo, A., & Rivero López, M. (2019). Las plataformas de aprendizajes. vol 06(02), 207-221. Cuba: REvista cubana de informática médica. Recuperado el 20 de Marzo de 2024, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n3/0257-4314-rces-38-03-e2.pdf>

Ferro Soto, C., Martínez Senra, A., y Otero Neira, M. C. (2020). Ventajas del uso de las TIC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 29. <https://doi.org/10.21556/edutec.2009.29.451>

Flores, J. J. (2022b, enero 31). Grado de correlación entre el manejo de TICs y el nivel de conocimiento sobre los cursos MOOC. Repositorio Institucional Vicerrectorado de Investigación. Recuperado marzo de 2022, de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/17752>

Flores Díaz, F., Lazo Calderón, Y., & Palacios Díaz, M. (2020). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. <https://repositorio.unan.edu.ni/2037/1/16434.pdf>

Garassini, M. (2020). Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela, researchgate,. Venezuela: UNMET.



- García, F. Y. (2019a, abril 3). Uso de tecnologías de información y TIC. Repositorio Institucional Vicerrectorado de Investigación. Recuperado junio de 2021, de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10382>
- Giraldo, Valentina. (2023). Plataformas digitales: ¿qué son y qué tipos existen? <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>
- Góngora, C. (2021). Las TICS y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación primaria de la Universidad Nacional de Ucayali – Pucallpa, 2020. [Tesis grado, Universidad Nacional de Ucayali], Pucallpa, Perú. shorturl.at/jzLMQ
- González-González, D., García-Herrera, D., Cabrera-Berrezueta, L., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Herramientas tecnológicas aplicadas por los docentes durante la emergencia sanitaria COVID-19. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 332-350. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.786>
- Gonzales, Pilar. (2020). Aprende a enseñar letras y sonidos en casa. <https://pegotetes.com/como-ensenar-a-leer-ii-letras-y-sonidos/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Paptista Lucio, M. (2014). Metodología de la investigación. México. 2024. <https://tinyurl.com/yxky7c6g>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. 2024, de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Herrera Carahua, J. B. (Junio de 2022). El uso de las TIC en la EIB. Recuperado el 21 de Marzo de 2024, de <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Peru/grade/20120828122959/art4.pdf>
- Ibañez, V. (2017). Estadística aplicada a la educación. Puno, Perú: Universidad Nacional de Puno.
- IDG Comunicatios S.A.U. (2023). El Internet de las Cosas y las smartcities para niños y jóvenes escolares. <https://www.>



computerworlduniversity.es/actualidad/el-internet-de-las-cosas-y-las-smartcities-para-ninos-y-jovenes-escolares

INEE. (2024). Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. <https://tinyurl.com/2ekru3lj>

ISTE. (2019). ISTE standards for educators. Recuperado de <http://iste.org/standards>

Jiménez-Morales, M., Montaña, M., & Medina-Bravo, P. (2020). Uso infantil de dispositivos móviles: Influencia del nivel socioeducativo materno. *Comunicar*, 64(28), 21-28. doi:10.3916/C64-2020-02

Ikusi. (2023) Tecnologías de la información y comunicación: la guía definitiva. <https://www.ikusi.com/mx/blog/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-la-guia-definitiva/>

Lappas, D., y Fessakis, G. (2022). Fostering creativity in computer supported collaborative learning activities. *Proceedings of 8th International Technology, Education and Development Conference (INTED2014)*, Valencia.

Lázaro, A. (2022). Aulas multisensoriales de psicomotricidad. Mira editores. (2019).

Laguna Quesada, F. (2020). Mejoramiento y fortalecimiento del centro de tecnología. Nicaragua. Recuperado el 15 de Abril de 2024, de <https://repositorio.unan.edu.ni/2037/1/16434.pdf>

López Ortega, A. (2020). El Enfoque por Competencias en la Educación. Guadalajara, México. https://www.cucs.udg.mx/avisos/El_Enfoque_por_Competencias_en_la_Educacion%20C3%B3n.pdf

López Roldán P. y Fachelli, S. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa. Universidad Autónoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2015/131468/metinvsocuan_cap3-5a2015.pdf



- Luna, Alba Yanet. (2022). Las Tic en la educación inicial.
<https://tinyurl.com/2c2yx28u>
- Llorente-Cejudo, M. C., & Cabero-Almenara, J. (2022). La gamificación en la educación superior: revisión sistemática de la literatura. RED. Revista de Educación a Distancia, (64).
- Manrique, Y., y Uc, C.(2020). Desempeño del diseño multimedia en el aprendizaje integral en Educación Primaria., 9(2), 17-39.
<https://doi.org/10.17993/3ctic.2020.92.17-39>
- Martínez, Emilio (2020) Utilización de aplicaciones informáticas para valorar el proceso educativo en Comunicación. Tesis. Universidad de Jaén – España
- Marquès, P. (2020). Metainvestigación 2019-14. Uso educativo de las tabletas digitales.Recuperado a partir de
<https://www.slideshare.net/peremarques/uso-educativo-de-las-tabletas-digitalesen-educacin-infantil>
- Ministerio de Educación (2022). Programa curricular de Educación Inicial.
<https://www.gob.pe/minedu>
- Ministerio de Educación (2022). Rutas del aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>
- Moreno, Pascual (2020) Las nuevas tecnologías de información y comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje. Tesis. Universitat Rovira Virgili. Táchira. Venezuela
- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2021). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. Acta colombiana de psicología, 9(1), 25-40. Web:
<http://www.redalyc.org/pdf/798/79890103.pdf>
- Ñaupas Paitán, Humberto; Mejía Mejía, Elías; Novoa Ramírez, Eliana; Villagómez Páucar, Alberto. (2014). Metodología de la. Bogotá. Ediciones de la U.



- https://www.lopezgalvezasesores.com/descargas/metodologia_investigaci%C3%B3n.pdf
- Peirce, N. (2019). Digital Game-based Learning for Early Childhood. A State of the Art Report. Dublin: Learnovate Centre.
- Ramos, P. (2022). Uso de las TICS y el aprendizaje I.E. Simón Bolívar, 2018. [Tesis maestría, Universidad Cesar Vallejo], Lima, Perú. shorturl.at/CMN02
- Ramos García, Ana María; Caurcel Cara, M^a Jesús. (2023). Los podcast como herramienta, vol. 15, núm. 1, 2011, pp. 151-162.
- Raposo, M. (2016). Experiencias de innovación con TIC. En gallego, M.J. y Raposo, M. (Coords.) Formación para la educación con tecnologías. Madrid: Pirámide.
- Regalado, C. (2021). Uso didáctico de las TIC y el aprendizaje significativo en el ciclo VII de la I.E.P Los Álamos - Ñaña 2021. [Tesis gado, Universidad Cesar Vallejo], Lima, Perú. shorturl.at/hwMN0
- Rodríguez, J., López, S., Marín, D., & Rodríguez, M. (2020). Materiales didácticos digitales y coronavirus en tiempos de confinamiento en el contexto español. Praxis Educativa, 15, 1-20. doi:10.5212/ PraxEduc.v.15.15776.056
- Rodríguez, Ana. (2024). Aventuras y diversión: éstos son los podcast para niños que no deben faltar este verano. <https://www.podcastyradio.es/podcasts-infantiles/>
- Sánchez Rodríguez, José. (2022). Plataformas de enseñanza virtual para entornos EDUCATIVOS.Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, núm. 34, enero, 2009, pp. 217-233. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Sáiz-Manzanares, M. C., & Marticorena-Sánchez, R. (2021). Aprendizaje colaborativo y TIC en educación superior: una revisión bibliográfica. Educación XX1, 23(1), 209-232.



- Serrano, Elena. (2024). Explorando colores y textura en manualidades para niños.
https://ceipfelixplaza.es/explorando-colores-y-texturas-en-manualidades-creativas-para-ninos/?expand_article=1
- Talebian, S., Mohammadi, H. M., y Rezvanfar, A. (2021). Information and Communication Technology - Social and Behavioral Sciences, 152, 300-305.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.199>
- Torralbo, M., Prieto, M. D., & Raso, F. (2022). Competencias digitales en el profesorado universitario. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (67), 1-14.
- Torres, G. (2021). Características, conductas y herramientas docentes que promovieron el aprendizaje en línea en estudiantes universitarios durante la COVID-19. Revista Innova Educación, 3(2), 454–468.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.02.011>
- UNESCO. (2020). Estándares de competencias TIC para docentes. Recuperado de
<http://www.oei.es/tic/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>
- UNIR. (2021). La estimulación sensorial en Educación Infantil.
<https://www.unir.net/revista/educacion/sensorial-educacion-infantil/>
- Unicef portal sobre crianza. (2022). Los videojuegos en la infancia y la adolescencia: guía para progenitores.
<https://www.unicef.org/parenting/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia>
- Villarroel Dávila, Paola. (2022). La construcción del conocimiento en la primera infancia. Colección de Filosofía de la Educación, núm. 13, pp. 75-89. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador.
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102003.pdf>
- Yoza, A., & Vélez, C. (2022). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. Revista Innova Educación, 3(4), 58–70.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.004>



ANEXOS



ANEXO 1. MATRIZ DE LA INVESTIGACIÓN

ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA	INSTRUMENTOS
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es el nivel de relación entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024? ESPECÍFICOS: ¿Cuál es el nivel de relación entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca? ¿Cuál es el nivel de relación entre estrategia didáctica soportada en	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024. OBJETIVO ESPECÍFICOS Establecer la relación entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.	HIPÓTESIS GENERAL Existe una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia tecnopedagógica y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca 2024. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS Hay una relación significativa nivel muy bueno entre estrategia visual soportada en aula virtual y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.	Las variables son: VARIABLE INDEPENDIENTE: Estrategia tecnopedagógica INDICADORES - Enseñanza – aprendizaje con uso de TICs - Materiales didácticos virtuales - Estrategias didácticas soportadas en recursos de Internet VARIABLE DEPENDIENTE:	MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN Según Ortiz y García (2015); el método científico es la lógica general empleada, tácita o explícitamente para valorar los méritos de una investigación. Método científico constituido por un conjunto de normas, las cuales sirven como patrones que deben ser satisfechos, cuyas conclusiones merecen confianza racional. TIPO DE INVESTIGACIÓN: Según Ñaupas, (2013); un nivel más complejo, más profundo y más riguroso de la investigación básica explicativa, cuyo objetivo principal es la verificación de hipótesis causales o explicativas; de nuevas micro teorías sociales que	INSTRUMENTOS: IDENTIFICACIÓN: Observación: -Observación directa Estudio de Campo: -Cuestionario. -Ficha de tabulación Estadística: •Escala Likert •Frecuencia absoluta •Frecuencia relativa •Media Aritmética •Varianza •Coeficiente de Alfa de Cronbach •Ji Cuadrado



recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca? • ¿Cuál es el nivel relación entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca?	• Decretar la relación entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca. • Fijar la relación entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.	• Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia didáctica soportada en recursos de Internet y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca. • Hay una relación significativa nivel bueno entre estrategia kinestésico soportada en multimedia interactiva y fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca.	Fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en docentes de nivel inicial del distrito de Juliaca INDICADORES: - Comunicación que posibilita las TICs - Estrategia de materiales en soporte electrónico - Teleformación - Información y comunicación on line - Aprender con y por Internet - Diseño de cursos teleformativos - Habilidades digitales	expliquen las relaciones causales de las propiedades o dimensiones de los hechos, eventos del sistema y de los procesos sociales. Trabajan con hipótesis causales, es decir que explican las causas de los hechos, fenómenos, eventos y procesos naturales o sociales. MUESTRA: Se tomará una muestra aleatoria, cuyo tamaño sería de 75 encuestas, los mismos que serán escogidos al azar, docentes de nivel inicial pertenecientes al distrito de Juliaca.	•La "t" de tabla (E.S. Pearson y H.O. Hartley, Biométrica Tables For Statiscian). DOCUMENTOS: - Ministerio de Educación - UGEL San Román TECNOLOGÍAS: - PC. - Internet. OTROS: - Papel. - Resaltador y otros. - CDs. - USB. - Lapiz, etc.
--	--	---	--	--	--



ANEXO 2. BASE DE MATRIZ DE DATOS

N°	V1: ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA									V2: FORTALECIMIENTO PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE								
	Estrategia visual			Estrategia didáctica			Estrategia kinestésico			Enseñanza aprendizaje			Construcción aprendizaje			Mediación TICs		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
1	2	3	5	3	4	1	3	3	1	4	5	5	3	4	2	1	3	3
2	5	1	1	4	5	2	3	1	2	1	3	3	1	3	3	1	1	4
3	4	1	2	1	1	3	2	4	3	5	3	5	4	2	4	5	1	5
4	1	2	5	2	3	5	3	5	2	3	3	2	2	5	1	1	3	4
5	1	1	2	1	3	4	1	3	4	3	4	5	3	1	4	2	3	2
6	5	3	5	1	4	4	2	4	3	2	2	3	2	1	3	5	3	3
7	5	3	4	4	4	1	3	1	2	3	1	1	3	1	5	3	4	2
8	2	1	3	1	3	1	1	4	4	1	4	2	1	2	4	1	3	5
9	1	5	1	3	2	4	1	2	4	4	2	2	4	1	3	2	1	2
10	5	2	4	1	4	3	3	1	2	5	2	5	1	1	5	3	5	4
11	1	3	5	4	5	3	5	4	5	3	5	2	1	1	5	1	4	5
12	5	3	1	1	3	4	5	1	5	5	2	1	3	2	1	5	5	4
13	4	4	2	4	1	1	4	3	1	1	3	2	4	3	2	4	1	3
14	3	2	2	2	1	2	5	3	5	3	3	2	3	1	3	3	4	5
15	4	5	1	3	5	2	4	4	3	1	5	3	3	1	5	5	2	2
16	3	2	2	2	3	3	1	2	3	1	2	2	3	4	5	2	2	4
17	4	4	2	2	5	4	3	3	5	4	1	2	4	3	5	5	5	1
18	2	3	4	5	5	3	5	1	1	1	4	3	3	3	5	3	1	3
19	4	2	4	3	3	1	5	2	4	3	3	4	1	1	1	3	1	2
20	4	1	3	5	1	2	4	1	5	3	3	2	4	3	4	4	3	2
21	4	5	1	3	2	2	4	1	2	4	1	5	3	2	5	2	1	3
22	2	5	1	2	3	1	5	5	3	2	4	3	5	5	3	4	3	2
23	4	5	4	4	1	5	3	1	5	5	2	4	4	4	1	2	3	1



24	2	3	2	2	4	4	3	3	3	1	3	4	3	4	5	5	4	2
25	4	2	3	1	5	3	3	5	4	2	2	1	5	2	3	2	4	5
26	5	2	1	4	2	5	2	3	4	2	5	2	2	3	4	1	5	1
27	3	3	2	5	3	5	4	2	4	4	4	2	2	2	2	1	4	2
28	1	5	3	3	2	5	5	1	3	4	1	1	5	3	3	3	4	5
29	4	5	4	2	2	1	3	3	3	3	2	1	3	5	1	1	2	5
30	2	3	1	5	4	3	2	4	2	5	3	3	4	3	5	1	1	3
31	2	2	5	1	1	3	4	5	3	4	1	1	3	4	3	5	1	2
32	5	3	2	3	1	1	2	3	1	4	2	3	1	3	3	5	1	3
33	4	3	2	4	1	4	3	1	2	1	2	5	2	3	5	1	2	1
34	3	2	1	4	4	4	5	4	5	4	1	1	5	3	2	5	5	1
35	4	1	2	5	4	2	3	2	1	2	2	1	1	5	3	4	2	5
36	5	4	4	4	2	4	3	5	4	1	4	5	5	5	4	2	2	2
37	1	3	3	3	2	1	1	5	1	5	4	4	4	3	5	5	5	4
38	2	2	4	2	3	4	1	1	3	4	3	5	2	3	5	4	1	5
39	3	3	4	1	5	2	1	4	3	1	5	4	5	5	1	3	5	4
40	1	3	1	5	5	5	1	4	1	5	4	4	2	4	5	1	3	1
41	2	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	3	3	5	3	3	3	1
42	3	1	4	1	2	1	2	3	5	4	5	5	5	4	2	3	2	3
43	3	1	2	4	1	3	1	2	1	4	3	1	5	2	5	4	2	3
44	4	1	3	3	3	4	5	5	3	1	5	2	4	4	4	5	3	5
45	1	3	3	5	1	4	5	3	5	2	2	4	4	2	5	5	1	3
46	2	2	5	3	5	5	1	4	4	4	1	2	3	4	2	2	1	3
47	1	5	4	4	3	5	3	2	5	3	2	1	1	4	3	1	3	2
48	2	5	3	1	4	5	1	3	3	4	5	3	1	3	5	5	1	1
49	3	4	1	3	2	5	2	1	4	5	4	1	2	1	3	1	2	4
50	5	5	5	3	3	5	3	1	3	2	1	5	1	2	4	1	4	1
51	1	4	2	5	1	3	5	3	1	4	1	2	3	5	1	1	3	5



52	5	4	4	4	1	1	5	2	3	2	1	5	1	2	3	2	5	5
53	2	2	4	5	1	3	1	1	2	2	1	3	4	3	5	1	4	5
54	5	4	5	4	2	2	3	2	4	3	4	5	3	1	3	2	5	5
55	5	3	3	3	1	5	4	1	3	5	5	5	1	2	1	2	5	2
56	5	1	3	2	5	1	1	2	2	4	1	4	2	2	2	2	3	5
57	2	2	1	4	2	3	5	2	5	5	4	1	5	3	3	4	3	5
58	1	4	4	5	2	2	2	5	1	5	4	1	2	5	2	2	1	1
59	5	1	3	1	1	2	5	4	4	4	3	2	3	2	1	3	1	2
60	3	3	3	4	4	1	1	2	3	3	5	5	4	4	4	5	2	5
61	5	2	3	1	1	1	3	4	1	3	3	3	3	2	4	1	5	1
62	4	2	5	5	2	5	5	1	3	2	4	3	5	2	3	5	1	5
63	5	4	3	1	2	2	3	1	1	1	3	1	5	5	3	1	3	2
64	1	5	5	3	1	4	2	5	4	3	4	1	1	2	4	3	5	4
65	2	1	2	3	5	4	1	5	3	5	5	4	1	1	4	1	1	1
66	4	5	4	3	4	1	4	1	2	5	3	2	4	5	3	4	2	2
67	5	5	2	2	4	2	4	4	5	4	5	4	5	2	2	5	2	5
68	4	2	2	3	1	3	2	4	5	1	2	1	5	2	5	4	2	4
69	5	2	1	5	5	4	4	1	5	1	1	1	5	2	2	1	1	1
70	3	2	2	1	3	2	2	3	1	3	5	5	2	1	1	3	2	1
71	2	5	4	1	4	2	3	4	5	1	2	1	1	4	3	3	4	3
72	5	1	2	1	2	1	3	2	1	3	5	2	3	2	5	5	1	1
73	4	2	3	4	4	2	2	1	5	5	3	2	5	1	2	5	5	5
74	1	1	3	2	1	2	3	1	4	3	1	2	4	5	5	4	3	4
75	1	4	1	1	5	4	5	2	5	5	3	4	2	3	4	5	5	4
76	5	2	2	1	5	4	3	2	5	2	4	3	5	1	5	1	1	5
77	2	1	1	2	4	4	3	2	4	2	3	2	2	4	3	3	1	4
78	4	1	3	2	5	4	3	3	5	1	4	4	4	3	5	5	2	1
79	3	4	3	2	3	4	2	3	4	3	1	5	5	1	3	5	4	3



80	4	5	5	2	5	2	1	4	3	2	5	5	1	5	2	1	2	5
81	2	3	4	5	4	4	1	3	2	1	4	2	5	3	1	5	3	1
82	5	1	2	2	3	3	4	5	4	1	4	1	3	5	5	4	3	3
83	5	2	2	5	5	3	2	2	3	1	5	5	4	2	2	3	3	2
84	2	4	4	3	4	4	2	1	3	3	5	3	3	1	4	1	3	5
85	5	2	4	3	1	3	1	5	5	1	4	1	4	2	3	3	1	4
86	4	3	5	1	2	3	1	1	3	4	3	3	4	3	1	4	4	3
87	1	1	3	2	1	3	5	3	1	1	5	5	5	4	5	3	4	4
88	3	1	1	4	1	4	5	1	4	2	2	5	2	4	4	3	5	3
89	1	5	4	4	4	5	3	2	3	1	1	2	4	1	1	5	1	3
90	5	5	4	3	5	3	1	5	4	4	5	1	3	5	4	5	2	2
91	1	4	2	2	2	3	5	2	3	1	5	5	4	4	1	3	2	5
92	3	4	4	2	1	2	1	3	1	5	2	2	2	3	5	5	5	4
93	2	4	3	4	3	4	1	2	4	5	4	2	1	5	2	2	2	4
94	1	1	3	3	2	5	3	5	5	1	4	3	1	4	2	1	5	1
95	1	1	3	2	5	5	1	5	3	5	1	4	5	2	5	4	3	3
96	3	4	2	1	3	5	5	4	2	5	4	1	4	2	4	2	1	2
97	5	3	1	4	5	5	3	5	2	2	1	1	2	4	1	2	2	4
98	4	1	5	2	2	3	5	2	2	4	2	5	3	1	1	1	3	1
99	4	3	3	5	2	1	3	2	4	1	1	1	3	5	5	2	2	5
100	4	4	3	3	5	2	4	4	1	1	3	1	5	3	1	2	5	1
101	5	4	4	3	4	4	5	1	4	5	4	5	2	1	5	4	3	5
102	2	1	1	2	5	4	2	3	3	1	4	2	3	4	2	4	1	4
103	5	1	5	4	5	2	5	3	2	2	1	4	2	1	3	1	4	1
104	1	3	2	2	2	4	1	2	4	5	2	3	5	2	5	1	4	3
105	1	4	1	1	4	4	5	5	4	5	1	5	4	4	4	4	1	3
106	1	4	3	4	4	5	2	4	4	4	4	1	4	5	5	4	5	4
107	4	3	2	1	3	2	2	3	2	5	5	2	5	5	3	2	3	1



108	1	4	1	1	2	3	2	1	1	3	2	2	4	5	5	4	3	1
109	4	2	2	3	3	4	3	1	3	1	5	5	1	2	5	3	5	3
110	2	1	3	2	4	5	2	2	4	3	2	2	2	1	2	3	5	5
111	4	4	1	4	3	3	1	2	3	5	5	2	3	1	3	5	5	5
112	2	4	4	3	2	3	1	3	4	5	4	5	2	1	1	3	2	4
113	3	3	3	4	2	1	4	2	2	3	2	1	2	2	2	3	4	2
114	2	1	4	1	5	5	2	5	3	3	3	5	3	4	5	1	4	5
115	3	2	3	5	1	3	5	2	5	3	1	4	2	3	4	3	5	1



ANEXO 3. INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES

La presente encuesta, tiene por finalidad recoger información para un trabajo de investigación denominado: **ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024;** encontraras a continuación un conjunto de preguntas, las mismas que tienen tres alternativas (a,b,c,d,e), debiendo elegir solo una alternativa de acuerdo a tu opinión, marcando con un aspa (x) o un círculo en la respuesta. Esta encuesta es anónima, se le agradece su participación.

Docente nivel inicial CEI público ()

Docente nivel inicial CEI particular ()

1	2	3	4	5
Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo

	ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA	1	2	3	4	5
1	¿En el proceso enseñanza – aprendizaje, cómo considera el uso de herramientas TICs?					
2	¿En el proceso enseñanza aprendizaje, cómo considera el uso material didácticos virtuales?					
3	¿Considera que es importante el diseño de los ambientes de aprendizaje con elementos de TICs?					
4	¿Cómo docente de nivel inicial, considera que debe haber una relación entre Currículo escolar y cultura tecnológica?					
5	¿Cómo considera la relación tecnopedagogía y estimulación sensorial infantil en el aprendizaje de los preescolares?					
6	¿Cómo califica la relación práctica pedagógica y competencia tecnológica?					
7	¿Cómo considera el enfoque en mayor movimiento, deportes y ejercicios en el proceso enseñanza aprendizaje en preescolares?					
8	¿Cómo califica la relación tecnopedagogía y lecto escritura mediante Tablet o pizarra digital?					
9	¿Cómo califica la relación tecnopedagogía con talleres para experimentar con objetos y texturas?					
	FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	1	2	3	4	5
10	¿Cómo considera el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje basado en animaciones y podcasts?					



11	¿Cómo califica la intervención de las TICs en el proceso enseñanza aprendizaje creativo, dinámico y divertido en preescolares?					
12	¿Cómo considera el fortalecimiento de enseñanza aprendizaje basado en video juegos en plataforma educativa?					
13	¿Cómo considera la relación entre fortalecimiento del aprendizaje y desarrollo infantil? ¿Para fortalecer la enseñanza – aprendizaje, cómo considera las TICs en el aprendizaje audiovisual de letras, números y sonidos en preescolares?					
14	¿Para fortalecer la enseñanza – aprendizaje, cómo considera las TICs en el aprendizaje de formas, colores y texturas en preescolares?					
15	¿En el fortalecimiento de la enseñanza – aprendizaje, cómo considera las TICs en el aprendizaje colaborativo y comunicación en plataformas digitales?					
16	¿Para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de los preescolares, cómo considera el aprendizaje en soporte multimedia las relaciones lógico matemáticos?					
17	¿Para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de los preescolares, cómo considera el aprendizaje design thinking?					

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
OPINIÓN DEL EXPERTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Autor del instrumento: MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE
- 1.2. Validado por: Dc. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
- 1.3. Título de la investigación:
ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE
EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024
- 1.4. Nombre del instrumento: ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA

II. ASPECTOS A EVALUAR

Nº	INDICADORES		VALORACIÓN																			
			DEFICIENTE				BAJO				REGULAR				BUENA				EXCELENTE			
			1	9	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	CLARIDAD	Esta formado con lenguaje apropiado.																		X		
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																		X		
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.																X				
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																		X		
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.																		X		
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.																		X		
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.																		X		
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.																		X		
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.																		X		
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																		X		

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: FAVORABLE
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: EXCELENTE
- V. OBSERVACIONES: NINGUNA
- LUGAR Y FECHA: JULIACA, ENERO 2025

FIRMA DEL EXPERTO



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO OPINIÓN DEL EXPERTO



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Autor del instrumento: MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE
- 1.2. Validado por: MGTR. PERCY GONZALO PUMA PUMA
- 1.3. Título de la investigación:
ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024
- 1.4. Nombre del instrumento: PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

II. ASPECTOS A EVALUAR

Nº	INDICADORES		VALORACIÓN																			
			DEFICIENTE					BAJO					REGULAR					BUENA				
			1	9	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	CLARIDAD	Esta formado con lenguaje apropiado.																		X		
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																		X		
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.																	X			
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																		X		
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.																		X		
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.																		X		
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.																	X			
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.																		X		
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.																		X		
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																		X		

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: FAVORABLE
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: EXCELENTE
- V. OBSERVACIONES: NINGUNA
- LUGAR Y FECHA: JULIACA, EMERO. 2025.

FIRMA DEL EXPERTO

Dr. Percy Puma Puma



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO OPINIÓN DEL EXPERTO



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Autor del instrumento: MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE
- 1.2. Validado por: Dr. JESUS MAMANI MAMANI
- 1.3. Título de la investigación:
ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024
- 1.4. Nombre del instrumento: ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA

II. ASPECTOS A EVALUAR

Nº	INDICADORES		VALORACIÓN																			
			DEFICIENTE				BAJO				REGULAR				BUENA				EXCELENTE			
			1	9	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	CLARIDAD	Esta formado con lenguaje apropiado.																		X		
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																		X		
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.																		X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																		X		
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.																		X		
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.																		X		
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.																		X		
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.																		X		
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.																		X		
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																		X		

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: FAVORABLE
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: EXCELENTE
- V. OBSERVACIONES: NINGUNA
- LUGAR Y FECHA: JULIACA, ENERO 2025

FIRMA DEL EXPERTO



ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 14 -10 - 2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos:	MATILDE MIKI CHAMBI ROQUE
Dirección:	Jr. MARAÑON 929
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:	41729752
Teléfono:	950968891
email:	matildechambi@gmail.com
Nombres y Apellidos:	
Dirección:	
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:	
Teléfono:	
email:	
Facultad y/o Escuela de Posgrado:	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
Escuela Profesional o Mención:	ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA
Título o Grado Académico a optar:	MAGISTER EN EDUCACIÓN
Asesor:	Dr. PERCY ROGELIO CARRASCO REYES
Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:	
Trabajo de Investigación ☐	Tesis ☒
Trabajo de Suficiencia Profesional ☐	Trabajo Académico ☐
Título: ESTRATEGIA TECNOPEDAGÓGICA Y FORTALECIMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN DOCENTES DE NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE JULIACA 2024	
Palabras claves, (3 a 5 términos): APRENDIZAJE AUDIOVISUAL, DESIGN THINKING, ENSEÑANZA, MULTIMEDIA	
¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2?}	

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

☐ Bachiller ☐ Titulo ☐ 2da Especialidad ☒ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- ☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- ☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- ☒ Sí autorizo
- ☐ No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.



Internacional



Nacional

Línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32**

Firma de Autor



huella digital

14 - 10 - 2025

Fecha