

Estrategias Didácticas para la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Educación Básica

ANGÉLICA ALEXANDRA COBEÑA CEDEÑO

TANIA LISSETH ROSADO GARCÍA

MARÍA ISABEL GARCÍA ESPINOZA

ERICK ANTONIO LÓPEZ PAZMIÑO

MARÍA LUISANA INTRIAGO MARCILLO

ANA ROCÍO CALLE DEFAZ



Estrategias Didácticas para la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Educación Básica

ANGÉLICA ALEXANDRA COBEÑA CEDEÑO

TANIA LISSETH ROSADO GARCÍA

MARÍA ISABEL GARCÍA ESPINOZA

ERICK ANTONIO LÓPEZ PAZMIÑO

MARÍA LUISANA INTRIAGO MARCILLO

ANA ROCÍO CALLE DEFAZ

Todos los derechos reservados:

Cualquier forma de reproducción, distribución, comercialización o transformación de esta obra solo puede llevarse a cabo con la autorización de los titulares de los derechos, excepto según lo permitido por la ley. El contenido de este texto, puede ser utilizado con fines académicos y de investigación, siempre y cuando se mencione la cita de los autores de esta obra. La infracción de los derechos mencionados puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Por favor, póngase en contacto con Ediciones GESICAP (<https://edicionesgesicap.com/>) si necesita fotocopiar o escanear alguna parte de esta obra.

© Cobeña Cedeño Angélica Alexandra.

© Rosado García Tania Lisseth.

© García Espinoza María Isabel.

© López Pazmiño Erick Antonio.

© Intriago Marcillo María Luisana.

© Calle Defaz Ana Rocío.

© Editorial: Ediciones GESICAP

Texto arbitrado bajo la modalidad doble par ciego.

El Carmen, Manabí, Ecuador

<https://edicionesgesicap.com>

ISBN: 978-9942-626-32-5

Depósito Legal: 1ra Edición: Ediciones Gesticap, Calle 24 de julio y Ave. 3 de julio, El Carmen, Manabí, Ecuador.

Derechos de autor © mayo de 2025.

CÓMO CITAR ESTE LIBRO:

Cobeña Cedeño, A.A; Rosado García, T.L; García Espinoza, M.I; López Pazmiño, E.A; Intriago Marcillo, M.L y Calle Defaz, A.R. (2025). Estrategias didácticas para la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de educación básica. Ediciones GESICAP. 47 pp.

EQUIPO EDITORIAL:

Edición y Maquetación: Sergio Alejandro Rodríguez Hernández

Revisión y Corrección: Justo Antonio Rojas Rojas.

Diseño de Portada: Sergio Alejandro Rodríguez Hernández.

Toda la información relacionada al contenido del texto es responsabilidad de los autores.

Acerca de los Autores

Angélica Alexandra Cobeña Cedeño

<https://orcid.org/0000-0002-2671-8024>

angelicacobena@gmail.com

Manabí-Ecuador

Licenciada en Administración Hotelera y Turística en 2016, Título obtenido en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, en 2021 obtuvo el título de cuarto nivel como Magister en Educación con Mención en Pedagogía en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, y, en 2025 recibe el título de PHD en Educación en la Universidad Cesar Vallejo. Nacida en El Carmen Provincia de Manabí-Ecuador. Experiencia laboral en el Ministerio de Educación en el campo académico.

Tania Lisseth Rosado García

<https://orcid.org/0009-0008-7929-2750>

trosadog@ucvvirtual.edu.pe

Manabí-Ecuador

Licenciada en Idiomas con mención en inglés en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Magister en Educación con mención en Pedagogía en La Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil. Doctora en Educación en la Universidad Cesar Vallejo. Nacida en el Carmen Provincia de Manabí-Ecuador. Experiencia laboral en el Ministerio de Educación en el campo académico.

María Isabel García Espinoza

mariais.garcia@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-7398-9434>

Manabí-Ecuador

Licenciada en Secretariado Ejecutivo en 2008, Título obtenido en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, en 2011 obtuvo el título de cuarto nivel como Magister en Gerencia Educativa en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Nacida en el Carmen Provincia de Manabí-Ecuador. Experiencia laboral en el Ministerio de Educación en el campo académico

Erick Antonio López Pazmiño

<https://orcid.org/0009-0001-0726-0599>

erick.lopez@uleam.edu.ec

Manabí-Ecuador

Ingeniero en Mecánica Naval en 2016, título obtenido en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Magíster en trayectoria de Investigación en Mantenimiento Industrial con Mención en Gestión Eficiente del Mantenimiento en 2025. Nacido en el Carmen Provincia de Manabí-Ecuador. Experiencia laboral como docente en el Ministerio de Educación en el campo académico; Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

María Luisana Intriago Marcillo

marial.intriago@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0007-8635-414X>

Manabí-Ecuador

Licenciada en Ciencias de la Educación Media Título obtenido en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Nacida en el Carmen Provincia de Manabí-Ecuador. Experiencia Laboral como Docente en el Ministerio de Educación en el campo académico.

Ana Rocío Calle Defaz

anar.calle@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0007-8697-1674>

Manabí-Ecuador

Licenciada en Ciencias de la Educación con especialidad en Ciencias Naturales y Educación Ambiental, Título obtenido en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Magister en Gerencia Educativa, Título obtenido en la universidad del sur de Manabí UNESUM, Nacida en el Carmen Provincia de Manabí-Ecuador. Experiencia laboral como Docente en el Ministerio de Educación en el campo académico.

Índice De Contenidos

PRÓLOGO / 1

INTRODUCCIÓN / 2

CAPÍTULO I / Fundamentos Transformadores / 3

Repensar la educación básica en el siglo XXI / 4

Neuroeducación y aprendizaje significativo / 4

Pedagogías activas y teorías emergentes / 5

CAPÍTULO II / Estrategias Didácticas Innovadoras / 8

Gamificación y aprendizaje lúdico / 9

Aprendizaje basado en retos (ABR) y en problemas (ABP) / 12

Narrativas y storytelling en la enseñanza / 14

Exploración artística como estrategia pedagógica / 17

Exploración Artística como Estrategia Pedagógica en Educación Básica / 18

CAPÍTULO III / Diversidad e Inclusión en el Aula / 20

Estrategias para aulas multigrado y atención a la diversidad / 21

Aprendizaje colaborativo e intergeneracional / 22

CAPÍTULO IV: Tecnología Educativa y Enseñanza Híbrida / 26

Tecnologías emergentes en educación básica / 27

Estrategias para el aula híbrida y virtual / 27

Ciberseguridad y ciudadanía digital en edades tempranas / 29

CAPÍTULO V. Evaluación y Reflexión Didáctica / 30

Evaluación para el aprendizaje / 31

La bitácora docente: del registro a la reflexión / 31

Diseño de secuencias didácticas integradoras / 31

CAPÍTULO VI. Estrategias innovadoras, la didáctica y Angélica A. Cobeña Cedeño, una experiencia docente / 32

Plan didáctico de valores éticos en recreación virtual en estudiantes de básica media en el cantón El Carmen, Ecuador 2023 / 33

Descripción de la propuesta 33

Implementación de la propuesta de intervención / 33

Ideas para estructurar la propuesta didáctica / 33

Acciones didácticas orientadas a los espacios formativos / 34

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / 43

Prólogo

La educación básica, como cimiento del desarrollo humano, se enfrenta hoy a una realidad compleja y en constante transformación. La irrupción de las tecnologías digitales, la creciente diversidad en las aulas, los desafíos sociales emergentes y la necesidad urgente de formar ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con su entorno exigen una renovación profunda de las prácticas pedagógicas. En este contexto, el libro *Estrategias didácticas para la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de educación básica* constituye un valioso aporte que responde con solvencia, profundidad y pertinencia a las demandas del presente educativo.

Esta obra no solo recoge experiencias, teorías y prácticas innovadoras, sino que construye una propuesta integral que articula la neuroeducación, las pedagogías activas, la tecnología educativa, la inclusión, la evaluación formativa y la didáctica reflexiva desde una perspectiva crítica, humanista y transformadora. Sus autores, con sólida formación académica y experiencia directa en el aula, logran un equilibrio admirable entre el rigor conceptual y la aplicabilidad práctica, entre la teoría fundamentada y la propuesta metodológica situada.

Uno de los mayores méritos de este libro radica en su capacidad para convertir conceptos complejos en estrategias accesibles, pertinentes y motivadoras. Cada capítulo invita al lector —docente, investigador o estudiante de pedagogía— a repensar su práctica educativa desde nuevas miradas, sin renunciar al compromiso ético con la equidad, la participación y la calidad educativa. En sus páginas se despliegan propuestas didácticas como la gamificación, el aprendizaje basado en retos y problemas, el storytelling, la exploración artística, el aprendizaje intergeneracional y la integración tecnológica en aulas híbridas, todas ellas abordadas con profundidad analítica y espíritu innovador.

Además, este libro no es una simple compilación de estrategias. Es una declaración de principios pedagógicos en favor de una escuela inclusiva, democrática y centrada en el estudiante. A través de un enfoque centrado en el desarrollo integral de las y los estudiantes de educación básica, se visibilizan nuevas formas de enseñar y aprender, basadas en la cooperación, la emoción, la creatividad y la reflexión crítica.

Como investigador y catedrático universitario, celebro esta iniciativa editorial por su visión pedagógica contemporánea y por su compromiso con la transformación educativa desde las bases. La lectura de esta obra resulta no solo útil, sino necesaria, en un momento histórico en el que la educación debe abrir caminos hacia la esperanza, la innovación y la justicia social. Este libro es, sin duda, una brújula para quienes creemos que otra educación no solo es posible, sino urgente.

Introducción

La educación básica constituye el cimiento fundamental sobre el cual se edifica el aprendizaje a lo largo de la vida. Es en esta etapa donde se forman las habilidades cognitivas, sociales, emocionales y éticas que acompañarán a los individuos en su trayectoria personal y profesional. Sin embargo, los profundos cambios sociales, tecnológicos y culturales que caracterizan el siglo XXI exigen una renovación de las prácticas educativas tradicionales, así como una redefinición de los roles del docente y del estudiante.

En este contexto, el presente libro, titulado “Estrategias didácticas para la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de educación básica”, surge como una propuesta innovadora para acompañar a los docentes en la construcción de ambientes de aprendizaje dinámicos, inclusivos y centrados en el estudiante. Nuestra intención es ofrecer una guía práctica y reflexiva que no solo exponga las teorías educativas más actuales, sino que también traduzca dichos conceptos en acciones concretas y estrategias aplicables en el aula.

La obra está estructurada en cinco partes interrelacionadas. La primera parte, “Fundamentos Transformadores”, invita a repensar los modelos educativos vigentes desde la perspectiva de la neuroeducación, las pedagogías activas y las teorías emergentes del aprendizaje. Se destacan las competencias necesarias para el ciudadano global del siglo XXI y se analiza el papel del docente como mediador y facilitador del aprendizaje.

La segunda parte, “Estrategias Didácticas Innovadoras”, presenta metodologías contemporáneas como la gamificación, el aprendizaje basado en retos, el storytelling y la exploración artística, proponiendo actividades específicas que favorecen un aprendizaje significativo y duradero. La tercera parte, “Diversidad e Inclusión en el Aula”, aborda los desafíos y oportunidades de atender la

heterogeneidad del estudiantado, promoviendo estrategias de enseñanza que respeten los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

En la cuarta parte, “Tecnología Educativa y Enseñanza Híbrida”, se exploran las potencialidades de las herramientas digitales emergentes, así como las estrategias para integrar de manera eficaz la tecnología en entornos presenciales, virtuales e híbridos. Finalmente, la quinta parte, “Evaluación y Reflexión Didáctica”, proporciona orientaciones para implementar procesos de evaluación formativa y auténtica, al tiempo que impulsa la investigación-acción como mecanismo de mejora continua en la práctica docente.

Cada sección del libro está diseñada para ofrecer tanto una fundamentación teórica rigurosa como ejemplos prácticos y herramientas que puedan ser adaptadas a diversos contextos educativos. A lo largo de sus capítulos, se promueve una visión humanista, inclusiva y transformadora de la educación básica, centrada en el respeto a la diversidad, el fomento del pensamiento crítico y creativo, y el compromiso con el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Esperamos que esta obra sirva de inspiración y apoyo para todos los docentes, formadores, estudiantes de pedagogía y profesionales de la educación que deseen innovar en sus prácticas y contribuir a la formación de generaciones más libres, conscientes y comprometidas con la construcción de un mundo mejor.

CAPÍTULO I.

Fundamentos

Transformadores



Repensar la educación básica en el siglo XXI

La educación básica constituye uno de los pilares más importantes del desarrollo humano, pues es en esta etapa donde se sientan las bases para el aprendizaje futuro, la formación ética, el pensamiento crítico y la integración social. Sin embargo, el contexto actual demanda una transformación profunda de los modelos educativos tradicionales, los cuales han demostrado ser insuficientes para responder a los desafíos del siglo XXI.

La irrupción de las tecnologías de la información, el avance de las ciencias cognitivas, la globalización, el cambio climático, las tensiones geopolíticas y los fenómenos migratorios están configurando un mundo cambiante e incierto. En este escenario, ya no basta con que los estudiantes memoricen contenidos o repitan fórmulas. Se requiere formar ciudadanos capaces de aprender de forma autónoma, colaborar, resolver problemas complejos, adaptarse a los cambios y comprometerse con la sostenibilidad del planeta.

En este sentido, el rol del docente ha dejado de ser el de transmisor de conocimientos para convertirse en mediador, facilitador y diseñador de experiencias de aprendizaje. El estudiante, por su parte, asume una posición activa en la construcción del conocimiento, desarrollando habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Esta transición exige, a su vez, nuevas estrategias didácticas que favorezcan una enseñanza personalizada, inclusiva y centrada en el desarrollo de competencias.

Diversas agendas internacionales, como los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), el Marco de Acción Educación 2030 de la UNESCO y los informes de la OCDE sobre el futuro de la educación, coinciden en señalar la necesidad de

un cambio paradigmático en la enseñanza básica. Esto implica repensar no solo el currículo y la metodología, sino también los espacios, los tiempos escolares, la evaluación y la formación docente.

Neuroeducación y aprendizaje significativo

La neuroeducación, también conocida como neurociencia educativa, es una disciplina emergente que integra conocimientos de la neurociencia, la psicología y la pedagogía con el fin de comprender cómo funciona el cerebro durante el aprendizaje y cómo se pueden diseñar mejores prácticas docentes a partir de esta comprensión.

Estudios recientes han demostrado que el cerebro aprende de forma más eficaz cuando las emociones están involucradas, cuando hay conexión con la experiencia previa y cuando el aprendizaje se percibe como útil y desafiante. En otras palabras, el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante encuentra sentido en lo que aprende, lo relaciona con su vida y puede aplicarlo en contextos diversos.

Las implicaciones didácticas de la neuroeducación son múltiples. En primer lugar, pone en evidencia la importancia de generar un clima emocional positivo en el aula, donde los estudiantes se sientan seguros, valorados y motivados. También resalta la necesidad de activar el conocimiento previo, emplear estrategias multisensoriales, fomentar el movimiento, alternar ritmos y ofrecer retroalimentación constante.

Asimismo, la neuroeducación ayuda a comprender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje. No todos los estudiantes procesan la información de la misma manera ni al mismo

tiempo. Por ello, se requieren estrategias flexibles, actividades diferenciadas y una evaluación continua que permita ajustar la enseñanza a las necesidades individuales.

Por ejemplo, los procesos de memoria y atención son claves en la consolidación del aprendizaje. La repetición espaciada, la codificación emocional, el uso de imágenes mentales y la práctica distribuida son técnicas que, basadas en la neurociencia, pueden aplicarse eficazmente en la educación básica para mejorar la retención y comprensión.

La implementación de talleres fundamentados en neuroeducación tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la concentración, la memoria y el rendimiento académico de los estudiantes de básica primaria. El desarrollo de actividades basadas en estrategias neuroeducativas —como ejercicios de atención focalizada, técnicas de memoria, lectura con intención, diagramas inteligentes y dinámicas de relajación— permiten un desempeño escolar mejor en los estudiantes en las primeras etapas en las instituciones educativas. Esta intervención también permite fortalecer la motivación intrínseca de los estudiantes, promoviendo un ambiente emocional positivo que facilita un aprendizaje más profundo y significativo.

Como aporte a la Neuroeducación, los estudios confirman que integrar métodos basados en el funcionamiento cerebral y las emociones favorece la plasticidad neuronal y potencia el aprendizaje significativo en edades tempranas. Además, se plantea que la neuroeducación debe orientar la práctica docente hacia estrategias multisensoriales, dinámicas y emocionalmente positivas, dejando atrás modelos tradicionales pasivos. Esto respalda el valor de diseñar ambientes escolares que respeten los estilos de aprendizaje, fomenten la curiosidad, la creatividad y el pensamiento

crítico, estableciendo así un puente real entre el conocimiento neurocientífico y las prácticas pedagógicas innovadoras.

Investigaciones recientes han puesto de manifiesto que los docentes de primaria reconocen la importancia de estrategias didácticas dinámicas, existe una limitada incorporación consciente de principios de la neuroeducación en sus prácticas. A pesar de esto muchos de ellos aplican de manera intuitiva técnicas que favorecen la atención, la memoria y la curiosidad —como el uso de dinámicas lúdicas, trabajo colaborativo y actividades multisensoriales—, pero sin una fundamentación explícita en conocimientos neuroeducativos. Es importante que se reconozca que los factores emocionales de los estudiantes, como la motivación, el interés y el clima afectivo del aula, son fundamentales para el logro del aprendizaje significativo, aunque no siempre se implementan estrategias sistemáticas para su fortalecimiento.

La neuroeducación debe convertirse en un eje esencial de la formación docente inicial y continua, ya que proporciona herramientas para mejorar la enseñanza desde una comprensión científica de los procesos mentales y emocionales. La neuroeducación puede ayudar a potenciar la atención, la memoria y la autorregulación emocional de los estudiantes, factores claves para construir aprendizajes verdaderamente significativos. Asimismo, integrar intencionadamente los aportes de la neuroeducación en la práctica pedagógica permite diseñar ambientes de aprendizaje más inclusivos, motivadores y efectivos, favoreciendo no solo el rendimiento académico, sino también el bienestar emocional de los alumnos.

Pedagogías activas y teorías emergentes

En contraposición a los métodos tradicionales centrados en la exposición del docente, las pedagogías activas promueven la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Estas estrategias didácticas parten del principio de que se aprende mejor haciendo, explorando, creando y resolviendo problemas reales.

El discurso oficial promueve la innovación educativa y la educación por competencias, en la práctica persiste un modelo tradicional basado en la transmisión de información estandarizada. Sin embargo, se constata un avance progresivo en la implementación de pedagogías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), el Aprendizaje Basado en Problemas (ABPr), el Design Thinking, el aula invertida (Flipped Classroom) y la gamificación. Estas metodologías permiten que el estudiante asuma un rol activo, construya conocimiento mediante la experiencia directa, desarrolle pensamiento crítico y creativo, y fomente competencias como la colaboración, la autonomía y la resolución de problemas de manera flexible y adaptativa.

Las pedagogías activas y las metodologías emergentes favorecen la consolidación de aprendizajes significativos al integrar experiencias reales, retos motivadores y procesos transversales de conocimiento. Además, estas prácticas responden de manera más adecuada al perfil de los estudiantes actuales, quienes requieren motivación intrínseca, autonomía y aprendizaje contextualizado. Es necesario transformar los espacios físicos de aprendizaje, impulsar la flexibilidad curricular, y fortalecer el rol del docente como facilitador y mediador, abandonando definitivamente el esquema transmisivo tradicional para consolidar una educación más inclusiva, dinámica y centrada en el aprendizaje auténtico.

Además, las teorías emergentes del aprendizaje, como el conectivismo propuesto por George Siemens, ponen énfasis en la capacidad de establecer conexiones significativas entre ideas, personas y recursos en entornos digitales. En este marco, el conocimiento ya no está contenido solo en la mente individual, sino distribuido en redes de información y comunidades de aprendizaje.

Estas perspectivas transforman el rol del docente en un diseñador de experiencias, un guía que acompaña a los estudiantes en la formulación de preguntas, la búsqueda de información, la toma de decisiones y la construcción colaborativa del conocimiento. También requieren el uso estratégico de la tecnología, no como fin, sino como medio para potenciar el aprendizaje.

Por ejemplo, en una propuesta didáctica basada en proyectos, los estudiantes de educación básica pueden investigar sobre los problemas ambientales de su comunidad, plantear soluciones creativas, elaborar materiales informativos y compartirlos con sus familias o vecinos. En este proceso, desarrollan competencias científicas, comunicativas, digitales y sociales.

Por tanto, repensar la educación básica exige no solo actualizar los contenidos, sino sobre todo transformar las prácticas pedagógicas, promoviendo una educación centrada en el estudiante, basada en evidencias neurocientíficas y abierta a las nuevas teorías del aprendizaje que surgen en un mundo interconectado y cambiante.

Las pedagogías emergentes, si bien en su mayoría retoman fundamentos de teorías clásicas como las de Dewey, Montessori, Freinet o Vygotsky, representan en el siglo XXI un renovado esfuerzo por democratizar la educación a través de prácticas que sitúan al estudiante como centro del proceso de aprendizaje. Se destaca que las metodologías

como el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje-servicio, las clases invertidas y el uso pedagógico de tecnologías no son innovaciones completamente nuevas, sino relecturas adaptadas a los contextos actuales. Estas propuestas metodológicas, aunque diversas en su origen y aplicación, comparten la insatisfacción frente al modelo escolar tradicional y buscan generar nuevas formas de participación activa, reflexión crítica, inclusión social y autonomía en los estudiantes.

Es importante destacar que las pedagogías emergentes representan una oportunidad para reconfigurar tanto la práctica educativa como la formación docente hacia horizontes más

democráticos, inclusivos y humanistas. Estas metodologías potencian la personalización del aprendizaje, fomentan la corresponsabilidad del estudiantado en su proceso formativo y abren la escuela a los retos sociales contemporáneos, como la sostenibilidad y los derechos humanos. Sin embargo, se advierte que no todas las iniciativas emergentes tienen bases teóricas sólidas, lo que subraya la necesidad de una reflexión crítica desde la teoría de la educación para evitar prácticas superficiales. De fondo, se defiende que la diversidad metodológica es indispensable para garantizar la calidad democrática de los sistemas educativos, siempre que estas prácticas mantengan un compromiso genuino con la equidad, la participación y el desarrollo integral de los estudiantes.

CAPÍTULO II.

Estrategias Didácticas Innovadoras



Gamificación y aprendizaje lúdico

La gamificación es una estrategia pedagógica que consiste en aplicar mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos para motivar a los estudiantes, potenciar el compromiso y fomentar un aprendizaje significativo. Esta metodología capitaliza el deseo natural de las personas, especialmente de los niños, por jugar, explorando el potencial emocional, social y cognitivo de los juegos. Actualmente, diversos informes coinciden en señalar que se ha convertido en una tendencia emergente en múltiples sectores, entre ellos, la educación. Su propósito principal es incentivar a las personas, provocar cambios en sus comportamientos y favorecer una mejor resolución de problemas. A su vez, el aprendizaje móvil y ubicuo permite que los procesos de enseñanza-aprendizaje trasciendan los espacios formales, como las aulas tradicionales.

Este concepto engloba una serie de técnicas que integran distintos elementos del juego para influir en las conductas de los usuarios. El objetivo esencial de la gamificación es modificar la actividad original —creada con un propósito específico— para que los participantes se involucren de manera más intrínseca, incrementando así su motivación y compromiso. La gamificación puede presentarse en dos niveles: superficial o profunda. En el primer caso, no se transforma sustancialmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, limitándose a la entrega de recompensas y reconocimientos simbólicos. No obstante, la utilización adecuada de elementos lúdicos en la enseñanza implica una modificación significativa, ya que el estudiante debe replantearse cada actividad dentro de una lógica de juego.

En la actualidad, la gamificación se reconoce como una metodología fundamental capaz de

abordar diversas problemáticas y de influir en la conducta humana. Si bien tuvo sus primeras aplicaciones en ámbitos empresariales y de marketing, en años recientes ha captado también el interés de académicos y profesionales de la educación. Algunos especialistas consideran que la gamificación en la enseñanza es un conjunto de acciones y procesos destinados a resolver desafíos educativos mediante la implementación de mecánicas propias del juego. Particularmente en el área de Matemática se plantean que se trata de estrategias didácticas diseñadas por los docentes, que integran elementos provenientes del juego no con un fin recreativo, sino con objetivos pedagógicos claros dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación actúa como un factor de transformación en actividades y servicios, proporcionando experiencias gratificantes semejantes a las vividas en los juegos, donde los desafíos y recompensas son protagonistas. Gracias a la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación en la vida cotidiana, su implementación ha encontrado un fuerte aliado en las herramientas y dispositivos digitales. Su aplicación permite a los estudiantes superar retos de manera colaborativa, logrando resultados que, individualmente, serían más difíciles de alcanzar. De esta forma, se fomenta el trabajo en equipo y se reconoce la importancia de la contribución de cada integrante en el logro de metas comunes o individuales.

Una estrategia de gamificación puede incluir la asignación de misiones, el otorgamiento de puntos y recompensas, el diseño de competencias amistosas y la progresión mediante niveles de logro. Sin embargo, para que la gamificación sea efectiva, no basta con introducir elementos superficiales de juego; es necesario que estos estén alineados con los objetivos de aprendizaje y que el estudiante perciba un sentido de propósito y logro.

Numerosos estudios han demostrado que la estrategia didáctica de gamificación lúdica contribuye significativamente al desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 a 5 años. Si bien los docentes poseen conocimientos teóricos sobre gamificación, su aplicación práctica es limitada, lo que repercute en el bajo desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes. La implementación de actividades lúdicas permite observar mejoras en la postura corporal, la coordinación de movimientos y el interés de los niños por participar activamente. Sin embargo, no siempre se logra alcanzar un nivel óptimo de destrezas, evidenciando la necesidad de fortalecer la planificación docente y el uso sistemático de dinámicas lúdicas como estrategia pedagógica central.

La gamificación lúdica no solo facilita la adquisición de habilidades motoras, sino que también crea entornos de aprendizaje más motivadores, significativos y personalizados. Se debe destacar la importancia de formar a los docentes en el uso consciente de estas estrategias para potenciar el desarrollo integral de los niños, integrando dimensiones físicas, cognitivas y socioemocionales. Además, la gamificación como estrategia innovadora, debe ir más allá de actividades aisladas, configurándose como una metodología estructurada capaz de mejorar la calidad educativa desde edades tempranas mediante experiencias de aprendizaje activas, placenteras y basadas en el movimiento.

Aplicar la gamificación en educación básica permite fomentar la autonomía, la persistencia, la colaboración y la capacidad de resolver problemas. Juegos de mesa, videojuegos educativos, retos matemáticos, competencias de lectura, búsquedas del tesoro en ciencias naturales, y cuestiones interactivas en historia, son ejemplos de cómo esta estrategia puede dinamizar el aprendizaje en diversas áreas.

En este análisis es vital plantear que la gamificación educativa es la evidencia empírica de que integrar dinámicas de juego en el aula no solo mejora la motivación y la participación, sino que también potencia de manera efectiva la interiorización del conocimiento y el desarrollo de competencias cognitivas superiores. Se destaca que la gamificación debe ser planificada estratégicamente, considerando el equilibrio entre los retos propuestos y las habilidades previas de los estudiantes para mantener el interés y evitar frustraciones. Asimismo, es de resaltar que las herramientas tecnológicas no deben ser vistas solo como entretenimiento, sino como medios didácticos que, bien utilizados, permiten transformar el aprendizaje en una experiencia significativa y durable.

Por otra parte, diversas investigaciones evidencian que la gamificación, aplicada como estrategia didáctica en Educación Básica, tiene un efecto positivo en la motivación de los estudiantes y en su participación activa en el proceso de aprendizaje. La incorporación de dinámicas de juego como recompensas, desafíos y retroalimentación instantánea incrementa significativamente el interés genuino de los alumnos, mejorando su involucramiento en las actividades educativas. Sin embargo, aunque varios estudios reportaron mejoras en el rendimiento académico, otros señalaron resultados más moderados, dependiendo de factores como la calidad de la implementación, el diseño de las actividades gamificadas y la diversidad de estilos de aprendizaje. Asimismo, se destaca que la gamificación fomenta habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la autoestima de los estudiantes.

El gráfico tipo espina de pescado (Figura 2.), permite visualizar de manera estructurada los principales factores que intervienen en la implementación de la gamificación en el ámbito

educativo, especialmente en la educación básica. En el centro del esquema se sitúa la gamificación como eje temático, rodeado por cuatro categorías clave que explican su funcionamiento, su impacto y sus desafíos.

En primer lugar, los componentes pedagógicos destacan que la gamificación no se limita al uso de recompensas o puntuaciones, sino que debe integrarse de forma profunda al proceso de enseñanza-aprendizaje, exigiendo una planificación alineada con los objetivos educativos. Este enfoque transforma la dinámica del aula y convierte cada actividad en una experiencia significativa, basada en la lógica del juego.

La segunda categoría analiza los impactos en el estudiante, donde se evidencia que la gamificación incrementa la motivación intrínseca, fomenta el trabajo en equipo, y mejora competencias como la

autonomía, la coordinación motora y la autoestima. Estos beneficios se potencian especialmente en los primeros años de escolaridad, donde el juego es una forma natural de aprender.

En el eje de tecnología y recursos, el gráfico refleja cómo las TIC y las herramientas digitales han facilitado la expansión de la gamificación, permitiendo experiencias interactivas tanto dentro como fuera del aula. La inclusión de apps, videojuegos educativos y entornos digitales personalizados permite dinamizar contenidos curriculares en áreas como Matemática, Ciencias Naturales y Lengua.

Se abordan los desafíos y recomendaciones que acompañan esta estrategia. Entre ellos, se destaca la necesidad de una formación más sólida del docente, la planificación sistemática de actividades gamificadas, y la adecuada calibración entre los retos

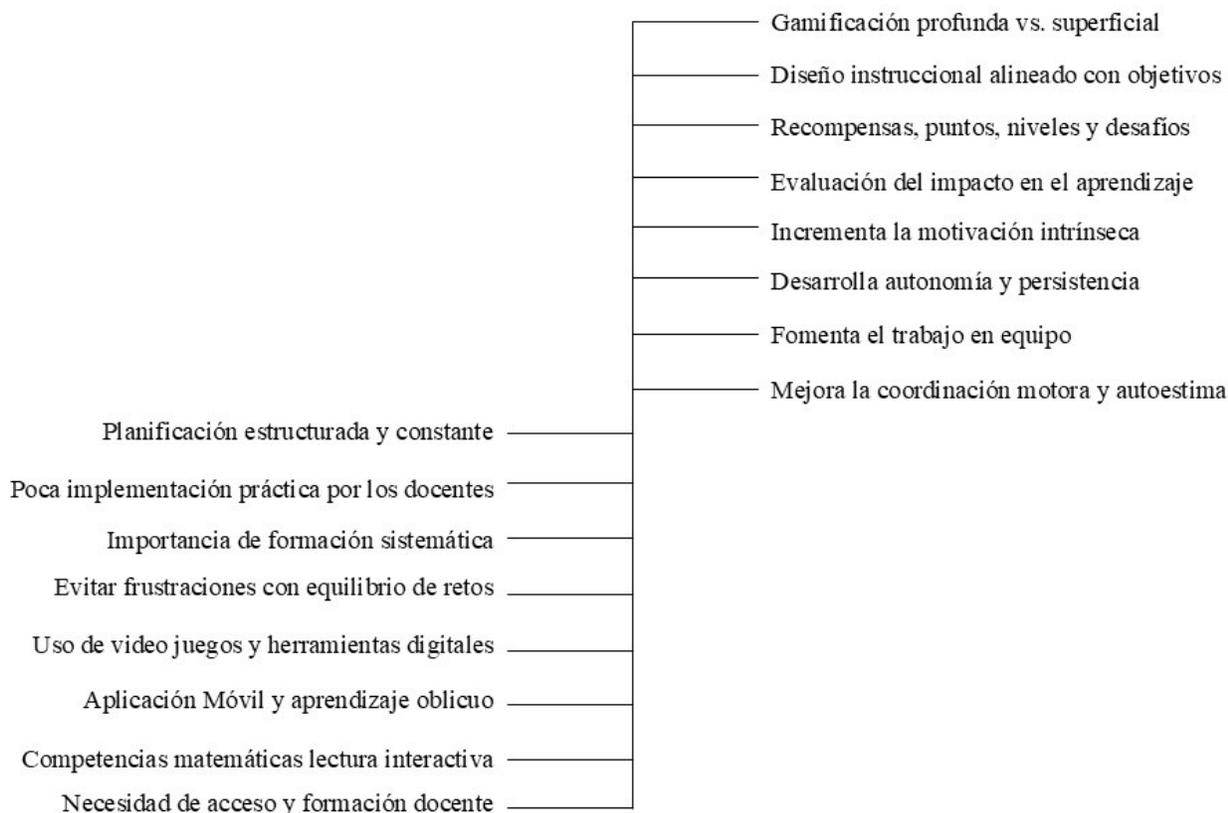


Figura 1. Factores clave de la gamificación como estrategia didáctica innovadora.

propuestos y las capacidades de los estudiantes para evitar frustraciones. Estos elementos son cruciales para que la gamificación sea no solo atractiva, sino pedagógicamente efectiva.

La figura anterior, pone en evidencia que la gamificación, cuando es bien estructurada y conscientemente aplicada, se convierte en una herramienta poderosa para transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia lúdica, participativa y profundamente formativa.

Aprendizaje basado en retos (ABR) y en problemas (ABP)

El aprendizaje basado en retos (ABR) y el aprendizaje basado en problemas (ABP) son metodologías que sitúan al estudiante frente a situaciones reales o simuladas que requieren análisis, reflexión y acción. Estas estrategias fomentan habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación efectiva y la colaboración.

En el ABP, los estudiantes enfrentan un problema complejo para el cual deben investigar, debatir, proponer y justificar soluciones. En el ABR, el énfasis está en asumir un desafío significativo que requiere movilizar conocimientos, actitudes y habilidades para su superación.

Ambas metodologías permiten integrar contenidos de diversas áreas del conocimiento, promoviendo un aprendizaje interdisciplinario y contextualizado. Ejemplos prácticos incluyen diseñar una campaña de concienciación sobre el reciclaje en la comunidad escolar o resolver la falta de áreas verdes en el barrio mediante propuestas de jardines urbanos.

El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) se presenta como una metodología activa que favorece un aprendizaje significativo al vincular directamente a los estudiantes con problemas de la vida real que requieren ser resueltos. Este tipo de aprendizaje permite que los estudiantes movilicen sus capacidades individuales y colectivas en función de retos auténticos, promoviendo además el trabajo colaborativo y la experiencia práctica como eje del proceso formativo. Diferentes autores señalan que este integra aspectos cognitivos, experienciales y de comportamiento, fomentando la exploración de intereses personales y el compromiso genuino con metas que trascienden lo académico.

La metodología del ABR se estructura en tres fases principales: engancharse, investigar y actuar. Durante la fase de enganche, los estudiantes identifican un reto basado en una problemática significativa; en la fase de investigación, formulan preguntas orientadoras, desarrollan actividades y reúnen recursos relevantes; y finalmente, en la fase de actuación, implementan soluciones reales, evalúan resultados, documentan el proceso y reflexionan sobre la experiencia adquirida. Este enfoque proporciona un marco que no solo estimula la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también potencia habilidades críticas como la investigación autónoma, la creatividad, la resolución de problemas y la reflexión metacognitiva.

El ABR se diferencia de metodologías afines como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABPr) en el grado de autonomía que otorga a los estudiantes en la identificación de los retos, así como en el énfasis en la solución de problemas reales con acciones tangibles. A través de su aplicación, investigaciones han demostrado mejoras significativas en competencias como el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, las habilidades comunicativas y la resolución de problemas en diversas áreas

del currículo, incluyendo Ciencias Sociales y Matemática.

En resumen, el ABR contribuye de manera notable al fortalecimiento de la comprensión lectora, dado que motiva a los estudiantes a involucrarse activamente en procesos de lectura con un propósito significativo, lo que mejora la calidad y profundidad de la comprensión textual. El rol del docente en esta metodología evoluciona de transmisor a facilitador y mentor, guiando a los estudiantes en la toma de decisiones, la investigación autónoma y la aplicación práctica del conocimiento. El ABR, por tanto, no solo transforma el aprendizaje en un proceso activo y colaborativo, sino que también desarrolla competencias clave para el desempeño integral en contextos escolares y sociales contemporáneos.

Por otra parte, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) tiene su génesis en la mayéutica socrática y en la pedagogía progresista de John Dewey, quien propuso que la enseñanza de contenidos mediante problemas significativos permite a los estudiantes construir su propio conocimiento. Esta metodología se sitúa dentro del paradigma de la pedagogía activa y se vincula estrechamente con el constructivismo, una teoría que sostiene que el aprendizaje es un proceso dinámico de elaboración interna basado en las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes. Desde esta perspectiva, el ABP busca transformar los esquemas mentales de los alumnos mediante la comprensión y construcción de nuevos saberes, lo que conduce a un aprendizaje significativo.

El constructivismo, pilar fundamental del ABP, plantea que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye activamente a través de la interacción social y el intercambio de ideas. En este sentido, el ABP retoma también

aportes de la teoría sociocultural de Vigotsky, quien subrayó la importancia de la participación del estudiante en comunidades de aprendizaje, donde el diálogo y la colaboración permiten el desarrollo cognitivo. La interacción entre pares y el acompañamiento del docente como mediador del proceso potencian la resolución de problemas, fortaleciendo habilidades como el pensamiento crítico, la comunicación y la autonomía en el aprendizaje.

Actualmente, el ABP es considerado uno de los enfoques constructivistas más sólidos y efectivos, ampliamente adoptado en instituciones de educación superior a nivel mundial. Inició su aplicación en carreras relacionadas con las ciencias de la salud y posteriormente se extendió a áreas como la informática, el derecho, la educación a distancia y los niveles educativos básicos. Su expansión se debe a su capacidad para situar a los estudiantes como protagonistas activos de su formación, utilizando problemas reales como motor de aprendizaje y promoviendo competencias esenciales para la vida profesional y ciudadana en el siglo XXI.

El ABP se concibe como una metodología didáctica centrada en el estudiante, en la que el aprendizaje se organiza a partir de la exploración y resolución de problemas relevantes para su contexto formativo. Desde esta perspectiva, el ABP no se limita a la adquisición de contenidos específicos, sino que se orienta al desarrollo de competencias cognitivas, sociales y profesionales. El trabajo en torno a problemas permite que los estudiantes integren de manera activa conocimientos teóricos y habilidades prácticas, construyendo así aprendizajes significativos y funcionales para su desempeño futuro.

Diversos autores coinciden en señalar que el ABP propicia un aprendizaje autónomo y reflexivo,

en el cual los estudiantes asumen la responsabilidad de su proceso formativo. A través del planteamiento de interrogantes, la búsqueda de información y la discusión colectiva, los participantes no solo profundizan en los contenidos académicos, sino que también fortalecen su pensamiento crítico, su capacidad de análisis y su habilidad para colaborar en equipo. De este modo, el ABP se aleja de los métodos tradicionales de enseñanza expositiva, promoviendo una dinámica más activa, dialógica e investigativa en el aula.

Además, se destaca que el ABP fomenta una motivación intrínseca al situar a los estudiantes frente a desafíos que consideran significativos y pertinentes. Al trabajar en problemas auténticos, los alumnos encuentran sentido y aplicación a los conocimientos adquiridos, lo cual mejora su implicación emocional y su disposición para aprender. En consecuencia, el ABP se configura no solo como una estrategia pedagógica eficaz para la adquisición de saberes, sino también como un medio para formar individuos autónomos, críticos

y capaces de enfrentar los retos de la sociedad contemporánea.

Todo lo antes expuesto, se resume en la tabla 1.

Narrativas y storytelling en la enseñanza

El storytelling es el arte de contar historias y constituye una herramienta poderosa en la educación. Este tiene muchos beneficios, ya que activa procesos emocionales, cognitivos y sociales que facilitan la comprensión y retención del conocimiento. A través de las narrativas, los estudiantes pueden conectar emocionalmente con los contenidos, visualizar conceptos abstractos y desarrollar su pensamiento crítico (Tabla 1.).

El storytelling es una técnica ancestral de comunicación que ha resistido el paso del tiempo y que hoy en día se posiciona como una

Tabla 1. Comparación del Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Categoría	Aprendizaje Basado en Retos (ABR)	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
Definición	Se centra en enfrentar desafíos auténticos con impacto real.	Aprender a través del análisis de problemas complejos.
Enfoque principal	Transformar el entorno o generar impacto social.	Resolver una situación planteada a través del pensamiento crítico.
Origen teórico	Aprendizaje experiencial y pedagogía activa.	Constructivismo, Dewey, Vygotsky, mayéutica socrática.
Proceso metodológico	Enganche – Investigación – Acción.	Identificación, Investigación – Solución – Evaluación.
Nivel de autonomía	Alta autonomía en elección y diseño del reto.	Moderada autonomía; problema dado por el docente.
Tipo de problema/acción	Reto abierto con solución tangible.	Problema contextualizado con múltiples soluciones.
Habilidades desarrolladas	Creatividad, liderazgo, trabajo colaborativo, resolución práctica.	Análisis, argumentación, pensamiento crítico, toma de decisiones.
Ámbitos de aplicación	Educación básica y media, proyectos comunitarios.	Educación superior, salud, derecho, informática.
Rol del docente	Facilitador y mentor del proceso autónomo.	Guía y mediador en la búsqueda de soluciones.

herramienta didáctica fundamental en el ámbito educativo. Consiste en contar historias que no solo transmiten información, sino que también generan emociones y conexiones profundas entre narrador y audiencia. La esencia del storytelling radica en construir relatos que movilicen sentimientos, estimulen la imaginación y favorezcan la reflexión. Esta estrategia, impulsada por el desarrollo de tecnologías digitales, ha sido adaptada al contexto educativo, combinando medios audiovisuales como imágenes, audio y videos para crear narrativas interactivas que potencian el aprendizaje significativo.

La importancia del storytelling en ambientes educativos se explica por su capacidad de transformar la enseñanza tradicional en experiencias más dinámicas, motivadoras y cercanas a los estudiantes. A través de historias, los contenidos curriculares adquieren mayor sentido y relevancia, facilitando la comprensión y la retención

de la información. Además, fomenta habilidades esenciales como la creatividad, la comunicación, la empatía y el pensamiento crítico. El storytelling no solo transmite conocimiento, sino que también forma parte de un proceso integral donde se desarrollan competencias emocionales y sociales fundamentales para el siglo XXI.

Diversos estudios resaltan que el storytelling puede aplicarse de manera efectiva en todas las asignaturas y niveles educativos, desde la educación inicial hasta la superior. Por ejemplo, se ha demostrado su impacto positivo en la enseñanza de lenguas extranjeras, donde favorece la comprensión oral y escrita, mejora la pronunciación y motiva a los estudiantes a participar activamente. También en áreas como Matemática, Literatura y Ciencias Sociales, donde las narrativas ayudan a contextualizar los contenidos, hacerlos más accesibles y promover aprendizajes más profundos.

Tabla 2. Beneficios del Storytelling en la Educación

Beneficios	Descripción
Fomenta el aprendizaje significativo	Permite que los estudiantes comprendan y retengan mejor los conocimientos a través de narrativas contextualizadas.
Desarrolla habilidades lingüísticas	Impulsa la lectura, escritura, pronunciación y comprensión de textos mediante la creación y análisis de historias.
Estimula la creatividad y la imaginación	Motiva a los estudiantes a explorar nuevas ideas y a expresarse con originalidad.
Mejora la comprensión lectora y la expresión oral	Ayuda a interpretar textos con mayor profundidad y a comunicar ideas de forma clara y estructurada.
Fortalece la conexión emocional con los contenidos	Conecta emocionalmente al estudiante con el tema, aumentando el interés y la motivación por aprender.
Facilita la transmisión de valores y enseñanzas	Transmite enseñanzas morales y culturales de forma memorable y significativa.
Favorece el trabajo colaborativo	Fomenta la participación activa en la creación y discusión de relatos en grupo.
Desarrolla la empatía y el pensamiento crítico	Invita a ponerse en el lugar de los personajes, reflexionar y desarrollar una mirada crítica.
Integra tecnologías digitales en el aprendizaje	Permite crear y compartir historias en plataformas digitales, reforzando la competencia digital.
Adapta el contenido a diferentes estilos de aprendizaje	Ofrece flexibilidad para ajustarse a las necesidades y preferencias de aprendizaje de cada estudiante.

El storytelling en el aula también favorece la integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo. La creación de relatos digitales permite a los estudiantes convertirse en productores activos de contenido, fortaleciendo su alfabetización mediática y su capacidad de construir conocimiento de manera colaborativa. Al participar en la producción de historias, los alumnos desarrollan no solo habilidades lingüísticas, sino también competencias digitales, trabajo en equipo y autoexpresión creativa, elementos clave para su formación integral.

El storytelling representa un cambio de paradigma en la educación: de una transmisión unidireccional de saberes hacia un modelo interactivo y participativo, donde los estudiantes son protagonistas de su propio aprendizaje. Gracias a su carácter flexible, el storytelling puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas, contribuyendo a la inclusión, la motivación y el fortalecimiento de aprendizajes significativos. Por todo ello, esta técnica narrativa no solo enriquece el acto educativo, sino que también lo transforma, dotándolo de mayor humanidad, emoción y profundidad.

Contar historias en clase puede realizarse mediante cuentos, relatos de casos, fábulas, videos animados, pódcast, cómics, dramatizaciones y hasta videojuegos narrativos. El storytelling permite abordar contenidos de todas las áreas, desde las ciencias naturales hasta la educación en valores, y fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas y de alfabetización mediática.

Una estrategia efectiva consiste en invitar a los estudiantes a crear sus propias historias, promoviendo la expresión escrita, oral y artística. Por ejemplo, pueden escribir un diario de un personaje histórico, inventar un cuento de ciencia ficción sobre energías renovables o representar mediante teatro una situación social.

Otro elemento importante es la narrativa de cuentos como una estrategia innovadora. Los cuentos, al ser relatos de hechos reales o ficticios, tienen como propósito principal transmitir enseñanzas morales que refuercen los valores humanos. En el contexto educativo, las historias se convierten en estrategias de lectura basadas en la experiencia, permitiendo a los estudiantes contextualizar la información, identificar datos explícitos e implícitos y mejorar su comprensión lectora. La narración de cuentos no solo ayuda a reconstruir significados a través de símbolos, imágenes y relatos emocionales, sino que también favorece el desarrollo de la expresión oral, la lectura y la escritura, consolidándose como una herramienta efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La lectura, considerada una habilidad lingüística crucial en la actualidad, facilita la construcción del conocimiento a partir de la interacción entre el lector y el texto. Aquellos niños que disfrutan de la lectura tienden a leer con más frecuencia, mejorando sus habilidades, mientras que los lectores menos motivados presentan mayores dificultades. Fomentar la lectura desde temprana edad, tanto en la escuela como en el hogar, es esencial para estimular el interés por los libros y el desarrollo de competencias interpretativas. La lectura permite que los estudiantes interpreten, analicen y reestructuren significados a partir de los códigos, símbolos e imágenes presentados en los textos.

La narración de cuentos, además, constituye un recurso pedagógico valioso para fortalecer la comprensión lectora, el análisis y la interpretación crítica en ambientes escolares. Moezzi, Rentería y otros investigadores sostienen que contar historias fomenta la comunicación, la participación activa y el pensamiento crítico, ayudando a los estudiantes a establecer conexiones entre su contexto cultural y sus experiencias personales. En la etapa de

la primera infancia, las historias impulsan el desarrollo del lenguaje, enriquecen el vocabulario y fortalecen el crecimiento cognitivo de los niños, quienes desde temprana edad aprenden a través de relatos que les resultan familiares y motivadores.

En el entorno digital actual, la narración de historias ha encontrado nuevas formas de difusión a través de dispositivos electrónicos, facilitando su acceso y haciéndolas más interactivas. El storytelling digital permite a los estudiantes compartir sus producciones, evaluar su propio trabajo y el de sus compañeros, fortaleciendo la inteligencia emocional, la colaboración y el aprendizaje social. No obstante, implementar la narración en el aula enfrenta ciertos desafíos, como la escasez de materiales adecuados, pero pese a ello, la lectura de cuentos continúa siendo una estrategia pedagógica poderosa para motivar a los estudiantes, enriquecer su aprendizaje y fomentar hábitos lectores duraderos.

Exploración artística como estrategia pedagógica

El arte constituye una vía privilegiada para el aprendizaje, ya que involucra la totalidad del ser humano: cuerpo, mente y emociones. Incorporar la exploración artística en la educación básica no solo favorece el desarrollo de competencias expresivas, sino también potencia la creatividad, la autoestima, la percepción sensorial y la capacidad de innovar.

Las estrategias didácticas basadas en el arte incluyen la pintura, la música, la danza, el teatro, la escultura y el cine. A través de talleres de creación artística, proyectos interdisciplinarios o la integración del arte en otras materias, los estudiantes pueden vivenciar el conocimiento de manera activa y profunda.

Un proyecto de aula puede consistir, por ejemplo, en componer canciones sobre temas de ciencias naturales, crear una exposición de obras sobre la diversidad cultural, realizar representaciones teatrales de eventos históricos o elaborar murales colaborativos sobre los derechos humanos. Estas experiencias no solo enriquecen el aprendizaje cognitivo, sino que fortalecen la sensibilidad social y el compromiso ético de los estudiantes.

Las artes como estrategia pedagógica para mejorar la atención es una experiencia defendida por una gran diversidad de autores. Una intervención educativa basada en actividades artísticas sensoriales, como la relajación, la meditación guiada y la visualización creativa, con el fin de mejorar la atención en niños de educación básica, es un ejemplo a destacar. El arte es un vehículo dinámico que puede canalizar la energía creativa del estudiante y facilitar su enfoque atencional. A través de esta se propicia la estimulación multisensorial, fomentando entornos agradables y motivadores para fortalecer tanto el rendimiento académico como el comportamiento. Esta estrategia reconoce la importancia de conectar los intereses individuales con el proceso de aprendizaje, y promueve prácticas pedagógicas más empáticas, adaptadas a los ritmos y estilos de cada estudiante.

El valor del arte como un medio pedagógico que favorece el desarrollo integral en la primera infancia es inigualable cuando se desarrolla de manera adecuada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La interacción libre del niño con el entorno a través del juego artístico, promueve la exploración de materiales, la manipulación sensorial y la expresión emocional. El arte es considerado un canal natural de comunicación que permite a los infantes exteriorizar sus pensamientos, emociones y creatividad, favoreciendo su pensamiento crítico y la autonomía. Desde la perspectiva de Vygotsky,

se reconoce al arte como una manifestación interna estimulada por la cultura y la imaginación, esencial en la etapa infantil.

Un ejemplo del empleo del arte, con gran arraigo en nuestro país, es la incorporación de coplas y el canto como estrategias artísticas para desarrollar la expresión oral en estudiantes. Las actividades se pueden diseñar en forma de talleres con enfoque pragmático y creativo, para lograr fortalecer competencias comunicativas, la autoconfianza y la motivación por el aprendizaje. La música y la poesía popular son recursos clave para fomentar un ambiente colaborativo y participativo, facilitando la apropiación de contenidos académicos desde un enfoque vivencial. Es de destacar que el arte no solo mejora el rendimiento escolar, sino que también fortalece habilidades socioemocionales como la autoestima y la empatía.

Exploración Artística como Estrategia Pedagógica en Educación Básica

Fundamentos Pedagógicos:

- **Desarrollo integral del estudiante:** El arte potencia habilidades cognitivas, emocionales y sociales, promoviendo una formación holística.
- **Interdisciplinariedad:** Integración del arte con otras materias para enriquecer el aprendizaje y fomentar conexiones significativas.
- **Inclusión educativa:** El arte como herramienta para atender la diversidad y promover la equidad en el aula.

Beneficios del Arte en la Educación:

- **Estimulación de la creatividad:** Fomenta la innovación y el pensamiento divergente en los estudiantes.
- **Mejora de la atención y concentración:** Actividades artísticas ayudan a desarrollar la capacidad de enfoque.
- **Fortalecimiento de la autoestima y expresión personal:** Permite a los estudiantes explorar y comunicar sus emociones y pensamientos.

Estrategias de Implementación:

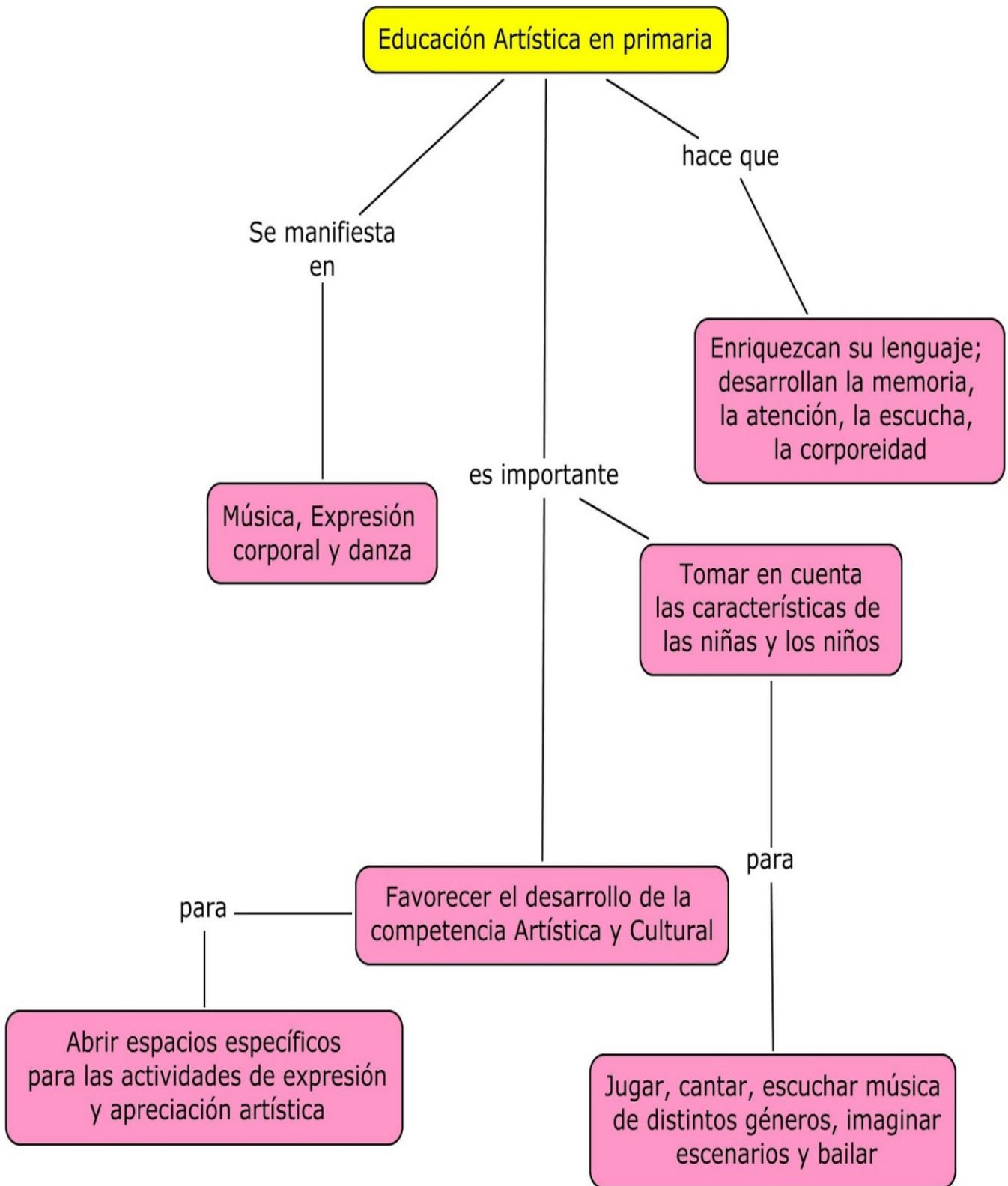
- **Proyectos integradores:** Como el Proyecto LÓVA, donde los estudiantes crean y representan una ópera, desarrollando múltiples competencias.
- **Talleres de arte libre:** Espacios donde los niños experimentan con diferentes materiales y técnicas, promoviendo la autoexpresión.
- **Uso de espacios expositivos:** Transformación de espacios escolares en galerías para exhibir trabajos artísticos, fomentando el sentido de pertenencia y valoración del arte.

Aplicaciones Prácticas:

- **Integración curricular:** Incorporación del arte en diversas asignaturas para contextualizar y enriquecer los contenidos.
- **Actividades colaborativas:** Proyectos grupales que promueven el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.
- **Evaluación formativa:** Uso de procesos artísticos como medios para evaluar el aprendizaje y desarrollo de competencias.

Este mapa conceptual destaca cómo la exploración artística, al ser incorporada estratégicamente en la educación básica, no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje,

sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo con creatividad y sensibilidad (Figura 2.).



CAPÍTULO III.

Diversidad e Inclusión en el Aula



Estrategias para aulas multigrado y atención a la diversidad

La diversidad en el aula es un reflejo de la diversidad humana. Cada estudiante posee una historia, un contexto cultural, un estilo de aprendizaje y un ritmo propio. En especial en contextos rurales o de comunidades pequeñas, es común encontrar aulas multigrado, donde conviven niños de distintas edades y niveles académicos. Esto plantea importantes desafíos y oportunidades pedagógicas.

El enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) constituye una estrategia clave para atender esta diversidad. El DUA propone diseñar actividades y recursos que sean accesibles para todos desde el inicio, ofreciendo múltiples formas de representación, expresión y compromiso.

En el aula multigrado, las estrategias didácticas deben ser flexibles, colaborativas e integradoras. Se promueve el trabajo por estaciones de aprendizaje, proyectos comunes con niveles de profundidad diferenciados, tutorías entre pares, y el uso de portafolios individuales para monitorear el progreso. Así, se convierte la heterogeneidad en una fortaleza pedagógica.

Las escuelas multigrado, en América Latina representan una realidad educativa significativa en zonas rurales, indígenas y de alta marginación social, donde un solo docente atiende a estudiantes de distintos niveles escolares. Un ejemplo estudiado es el caso de México, cerca del 44% de las escuelas primarias pertenecen a esta modalidad, donde se destacan particularmente en numerosos estados como Chiapas, Durango y San Luis Potosí. Esta estructura multigrado exige metodologías

diferenciadas y estrategias flexibles que permitan ofrecer educación de calidad en contextos caracterizados por su heterogeneidad y dispersión poblacional, situación que, lamentablemente, ha sido poco atendida en las políticas educativas y en la formación docente tradicional.

Investigaciones censales realizadas en Perú indican que aproximadamente el 32 % del total de estudiantes matriculados en nivel primario recibe atención en instituciones educativas de tipo multigrado, y que el 34 % de los docentes de este nivel laboran en dichas escuelas. En las zonas rurales, esta modalidad es aún más predominante, ya que cerca del 90 % de las escuelas primarias corresponden a estructuras multigrado o con un solo docente.

En Ecuador, las escuelas multigrado representan el 67% del total de escuelas de Educación General Básica. Se estima que hay 6625 de estos planteles, concentrados en provincias como Manabí, Loja, Guayas y Esmeraldas. Un estudio muestra que alrededor del 90% de los centros educativos de primaria en áreas rurales son multigrado o unidocentes.

Para enfrentar estos desafíos, es esencial formar docentes con competencias específicas para el trabajo en ambientes multigrado. Esto implica que los futuros maestros desarrollen capacidades para planificar clases que integren contenidos comunes adaptados a distintos niveles de dificultad, gestionar ambientes de aprendizaje colaborativos, fomentar la ayuda mutua entre estudiantes y aplicar estrategias metodológicas que respeten la diversidad cultural y lingüística. La formación debe enfocarse en fortalecer su pensamiento crítico, su autonomía, su capacidad de innovación y su disposición para el trabajo cooperativo, considerando siempre el contexto rural y multicultural donde ejercerán.

Se han encontrado posibles soluciones enfocadas en la capacitación docente como: “La escuela multigrado: una propuesta integradora”, esta propone una formación orientada al desarrollo de competencias mediante la planificación transversal por temas comunes y la implementación de actividades diferenciadas. Además, promueve el uso de estrategias como proyectos de aula, asambleas escolares, rincones de aprendizaje y materiales auto conductores, fomentando que los futuros docentes adopten una visión holística del proceso educativo. Este enfoque no solo busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes multigrado, sino también revalorizar la riqueza cultural de sus comunidades, estableciendo un vínculo efectivo entre la escuela y el entorno social.

Uno de los aspectos más relevantes planteados es que el trabajo multigrado no debe verse como una desventaja, sino como una oportunidad para fortalecer aprendizajes mediante el intercambio entre estudiantes de distintos niveles. El docente debe organizar actividades que promuevan la colaboración, adaptando los contenidos y metodologías de manera que cada niño encuentre desafíos adecuados a su nivel y oportunidades para aprender de sus compañeros. Este modelo promueve una auténtica comunidad de aprendizaje donde la diversidad es un recurso pedagógico y no un obstáculo.

La planeación didáctica en el contexto multigrado requiere reorganizar los contenidos curriculares y trabajar bajo una óptica transversal, centrada en el aprendizaje significativo y en el respeto a las diferencias individuales. Así, el docente actúa como mediador y facilitador de procesos de construcción colectiva del conocimiento. El uso de estrategias metodológicas intencionadas —como la ayuda mutua, la línea del tiempo o los guiones didácticos— permite afrontar los desafíos de la diversidad en el aula, favoreciendo el desarrollo de competencias integrales en los estudiantes.

Es importante resaltar que para lograr un impacto duradero en la formación docente se necesita no solo actualizar los programas de estudio de las escuelas normales, sino también ofrecer prácticas profesionales efectivas en contextos multigrado reales. La construcción de competencias docentes para estos escenarios debe ser continua, integradora y basada en una reflexión crítica de la práctica pedagógica. El enfoque propuesto permite avanzar hacia una educación más equitativa e inclusiva, donde cada estudiante, sin importar su origen o condición, tenga acceso a oportunidades de aprendizaje pertinentes y de calidad.

Aprendizaje colaborativo e intergeneracional

El aprendizaje colaborativo es una metodología basada en la interacción entre los estudiantes para alcanzar metas comunes, construir conocimiento de manera colectiva y desarrollar habilidades sociales esenciales. Trabajar en equipo, argumentar ideas, negociar significados y aprender de los demás son competencias fundamentales para la vida en sociedad.

El aprendizaje colaborativo no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también fortalece las relaciones interpersonales, la empatía y el sentido de responsabilidad colectiva. Se presenta como una respuesta educativa inclusiva y eficaz frente a la diversidad en el aula, promoviendo la participación equitativa de todos los estudiantes, especialmente en contextos heterogéneos. Se enfatiza que la cooperación no debe verse como una estrategia compensatoria, sino como una elección pedagógica principal que contribuye a que cada estudiante, independientemente de sus capacidades o estilos de aprendizaje, pueda aportar y beneficiarse del grupo.

Este tipo de aprendizaje colaborativo permite el desarrollo de competencias clave como la autorregulación, la planificación y la toma de decisiones, gracias a que los estudiantes se convierten en agentes activos en su proceso formativo. El maestro, lejos de ser el único transmisor de conocimiento, se transforma en un mediador que facilita entornos de cooperación estructurados, donde los estudiantes enseñan y aprenden entre sí, consolidando tanto conocimientos conceptuales como habilidades socioemocionales.

Es de destacar también, el impacto del aprendizaje colaborativo en la mejora del clima escolar, al disminuir la competencia negativa y fomentar valores como la solidaridad, la escucha activa y la resolución pacífica de conflictos. Estas dinámicas grupales fomentan un sentido de comunidad y pertenencia, crucial para el bienestar emocional del alumnado y para el fortalecimiento de la cohesión social dentro del aula.

Si bien la implementación del aprendizaje colaborativo puede presentar dificultades — especialmente al inicio, cuando algunos estudiantes

no están acostumbrados a trabajar en equipo—, estas barreras pueden superarse mediante una enseñanza sistemática y la práctica constante del trabajo en grupo. Esta estrategia se convierte así en una poderosa herramienta para lograr aprendizajes más significativos, democráticos y centrados en la cooperación como valor educativo esencial.

En contextos de educación básica, el aprendizaje colaborativo puede organizarse a través de trabajos en pequeños grupos, proyectos de aula, debates dirigidos, juegos cooperativos y talleres colaborativos. El rol del docente es diseñar tareas que requieran interdependencia positiva, responsabilidad individual y habilidades de comunicación.

Por otra parte, el aprendizaje intergeneracional, enriquece aún más el proceso educativo al integrar a miembros de distintas generaciones en actividades de enseñanza-aprendizaje. Invitaciones a abuelos para contar historias, talleres de cocina tradicional, programas de mentoría o rescate de saberes ancestrales fortalecen el vínculo escuela-comunidad y aportan una perspectiva histórica y cultural valiosa.

Tabla 3. Beneficios y Desafíos del Aprendizaje Colaborativo e Intergeneracional.

Nota: TP (tipo de aprendizaje)

TP	Beneficios	Desafíos
Colaborativo	Fomenta el trabajo en equipo y la solidaridad entre pares.	Dificultades para la coordinación entre estudiantes de diferentes niveles de rendimiento.
	Desarrolla habilidades comunicativas y sociales.	Riesgo de dependencia excesiva entre compañeros en lugar de trabajo equitativo.
	Mejora la resolución de problemas de forma colectiva.	Necesidad de mayor tiempo y planificación docente.
	Promueve la participación activa y la responsabilidad compartida.	Gestión de conflictos o desequilibrios en la participación.
Intergeneracional	Enriquece el aprendizaje a través del intercambio de experiencias vitales.	Adaptar actividades al nivel cognitivo de ambas generaciones.
	Favorece la transmisión de valores culturales y saberes tradicionales.	Logística para integrar adultos mayores en el entorno escolar.
	Contribuye al desarrollo emocional y social de los estudiantes.	Formación docente para facilitar dinámicas intergeneracionales efectivas.

El aprendizaje intergeneracional es un proceso educativo bidireccional y recíproco que se da entre personas de diferentes generaciones —niños, jóvenes, adultos y adultos mayores— mediante la interacción continua, el intercambio de saberes, valores, experiencias y habilidades. Este enfoque no solo promueve la transmisión cultural y la cohesión social, sino que genera contextos de aprendizaje significativos, colaborativos e inclusivos, donde todos los participantes aportan y reciben.

Desde el constructivismo social de Lev Vygotsky, este aprendizaje se explica como una interacción mediada por el lenguaje y las relaciones sociales, en la que los participantes más experimentados (en este caso, los adultos mayores) actúan como mediadores del desarrollo cognitivo y emocional de los más jóvenes dentro de la “zona de desarrollo próximo”. Vygotsky también subraya la importancia del contexto social y cultural como base del conocimiento, lo cual se ve reflejado en la transferencia intergeneracional de saberes tradicionales, históricos y comunitarios.

El enfoque humanista de Carl Rogers también aporta fundamentos clave al aprendizaje intergeneracional, al destacar la importancia de las relaciones auténticas, empáticas y respetuosas en el proceso educativo. Este enfoque promueve la autorrealización, el crecimiento mutuo y la comprensión profunda del otro, aspectos que se fortalecen a través del diálogo intergeneracional.

Desde la perspectiva de la educación transformadora de Paulo Freire, el aprendizaje intergeneracional se concibe como un acto liberador y dialógico, donde cada generación aprende del otro en un proceso de conciencia crítica. Freire afirma que la educación debe ser un acto colectivo que valore la experiencia vivida como fuente de conocimiento, permitiendo a los sujetos transformarse y transformar su realidad. En

este sentido, los adultos mayores dejan de ser vistos como receptores pasivos y se convierten en agentes activos de cambio y enseñanza.

El aprendizaje intergeneracional también se sustenta en principios de la pedagogía del reconocimiento (Axel Honneth), al reivindicar el valor social, simbólico y educativo de los adultos mayores, quienes frecuentemente son excluidos o invisibilizados por las estructuras educativas tradicionales. Este enfoque busca reconstruir el tejido social mediante el reconocimiento mutuo y la valoración de la diversidad generacional.

Se pudiera sintetizar hasta aquí, que el aprendizaje intergeneracional es una práctica educativa transformadora que articula teorías constructivistas, humanistas, críticas y socioculturales para fomentar la construcción conjunta del conocimiento, la inclusión social y el respeto entre generaciones. Su implementación en contextos escolares y comunitarios fortalece el sentido de pertenencia, la participación ciudadana y el desarrollo integral de todos los actores educativos, desde la infancia hasta la vejez.

Sin embargo, existen muchas propuestas innovadoras, dentro de ellas es de considerar la propuesta de Nonell, la cual se enmarca dentro del modelo de Aprendizaje-Servicio (ApS) con enfoque intergeneracional y se aplica a estudiantes de Educación Infantil, quienes interactúan con adultos mayores de un centro geriátrico. Esta experiencia se articula a través de bloques didácticos que combinan la formación previa en valores, la prestación de servicios educativos por parte del alumnado y el intercambio experiencial con los mayores. El modelo potencia aprendizajes significativos a través de metodologías activas y la pedagogía de la reciprocidad: los niños desarrollan empatía, habilidades sociales, trabajo cooperativo, competencias comunicativas y conciencia cívica;

mientras que los mayores encuentran un espacio de reconocimiento y utilidad social

La planificación se orienta desde principios del constructivismo y promueve la inclusión y la diversidad cultural dentro del aula. La estructura bidireccional del servicio favorece la coeducación y la conexión con el entorno social, demostrando que la escuela puede abrirse al contexto comunitario y construir aprendizajes desde la interacción intergeneracional. Esta experiencia, aplicada durante dos trimestres con sesiones semanales, evidencia que incluso en edades tempranas puede cultivarse un enfoque educativo transformador que valore las experiencias vitales como recurso pedagógico.

El aprendizaje colaborativo e intergeneracional son enfoques pedagógicos innovadores que enriquecen significativamente el proceso educativo en la

educación básica. El aprendizaje colaborativo fomenta la participación activa entre pares, desarrollando habilidades sociales, comunicativas y de resolución conjunta de problemas, al tiempo que promueve valores como la solidaridad y la corresponsabilidad. Por su parte, el aprendizaje intergeneracional crea espacios de encuentro entre estudiantes y adultos mayores, donde el intercambio de experiencias vitales y saberes culturales fortalece la empatía, la inclusión y la conciencia histórica y social. Ambos modelos comparten una visión educativa centrada en la interacción, el respeto por la diversidad y el aprendizaje significativo, aunque presentan desafíos como la necesidad de una planificación docente cuidadosa, la gestión de diferencias cognitivas y el reto de superar prejuicios generacionales. En conjunto, estos enfoques representan estrategias poderosas para construir comunidades educativas más democráticas, humanas y cohesionadas. (Ver Figura 1.)

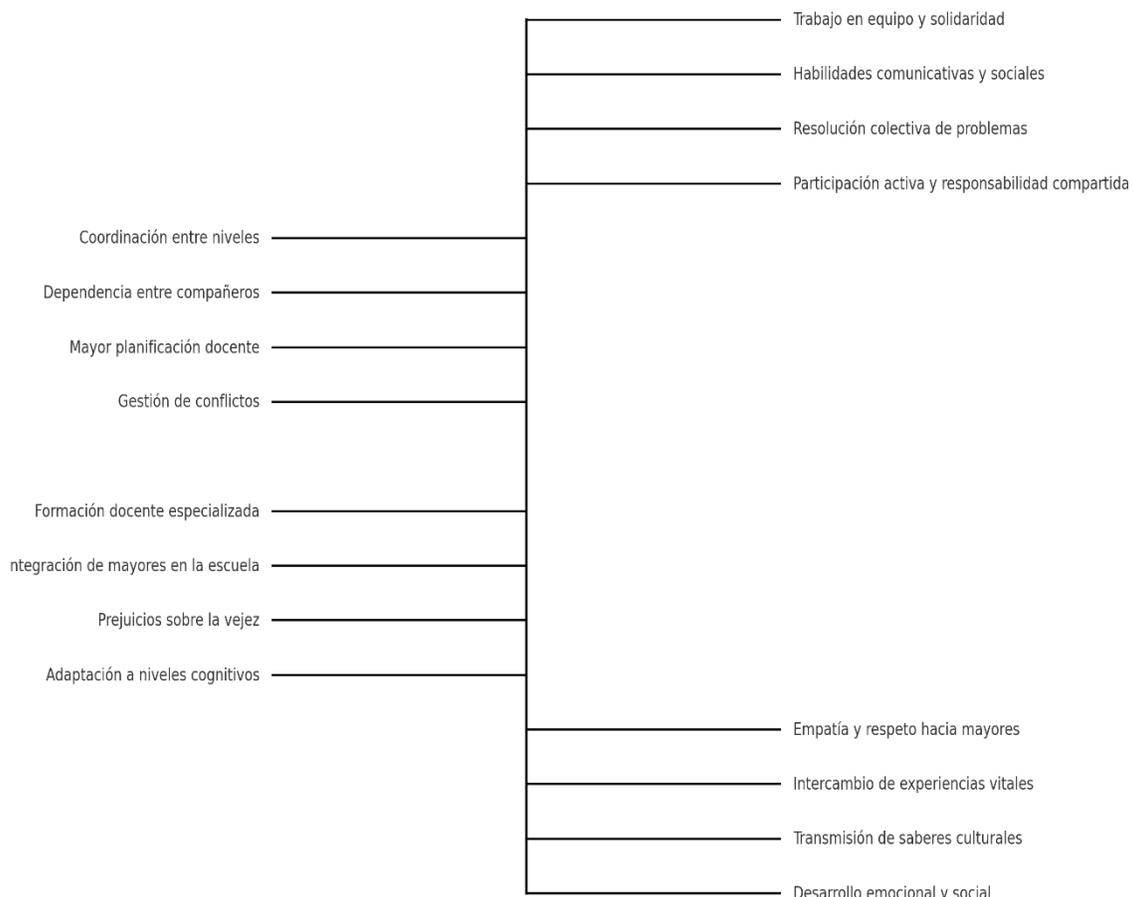
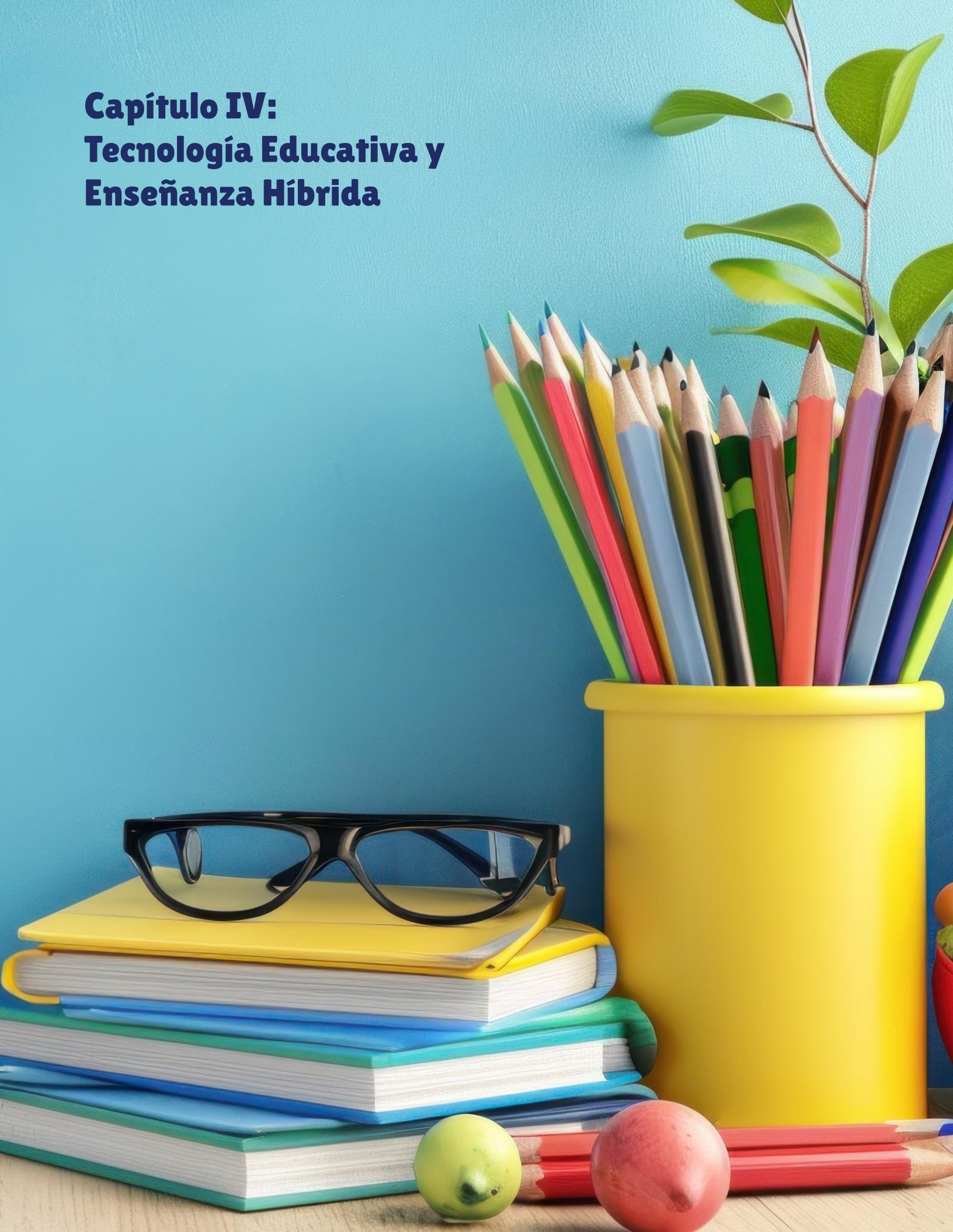


Figura 1. Factores clave de la gamificación como estrategia didáctica innovadora.

Capítulo IV: Tecnología Educativa y Enseñanza Híbrida



Tecnologías emergentes en educación básica

La revolución digital ha transformado la manera en que se accede, produce y comparte el conocimiento. En la educación básica, las tecnologías emergentes ofrecen nuevas oportunidades para personalizar el aprendizaje, fomentar la participación activa y expandir los límites del aula tradicional.

La realidad aumentada y la realidad virtual permiten experiencias inmersivas de aprendizaje, como recorrer el sistema solar o explorar la historia antigua. La inteligencia artificial facilita adaptaciones personalizadas y retroalimentación en tiempo real. Las plataformas educativas en línea, los podcasts, los blogs, y las aplicaciones móviles brindan recursos valiosos para la enseñanza y el aprendizaje.

Integrar estas tecnologías requiere un enfoque crítico y pedagógico, asegurando que su uso potencie las competencias del siglo XXI: pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad.

Estrategias para el aula híbrida y virtual

La educación híbrida combina actividades presenciales con actividades virtuales, permitiendo aprovechar lo mejor de ambos entornos. Diseñar un aula híbrida efectiva implica planificar cuidadosamente la integración de contenidos, la interacción entre estudiantes y docentes, y las evaluaciones.

El “flipped classroom” o “clase invertida” propone que los contenidos teóricos sean explorados en casa mediante videos, lecturas o recursos interactivos, reservando el tiempo presencial para actividades prácticas, discusiones y

proyectos colaborativos. El microlearning, basado en contenidos breves y específicos, facilita la atención y la retención en contextos digitales. Las plataformas de gestión de aprendizaje (LMS) como Google Classroom, Moodle o Edmodo, permiten organizar contenidos, tareas, foros de discusión y retroalimentaciones. La planificación de estrategias asincrónicas y sincrónicas equilibra la autonomía con la guía pedagógica.

El aprendizaje híbrido, también conocido como blended learning, se presenta como una solución flexible que integra lo mejor de la enseñanza presencial y virtual, permitiendo adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Se destaca que esta modalidad facilita la conciliación entre estudio, trabajo y vida familiar, a la vez que potencia un aprendizaje personalizado. Además, impulsa el uso de pedagogías activas, como el trabajo colaborativo y el aprendizaje centrado en el estudiante. No obstante, se deben considerar desafíos existentes hoy en nuestras aulas, como la falta de preparación digital de los docentes y la limitada infraestructura tecnológica en muchas instituciones educativas.

Las estrategias para el aula virtual son enfoques didácticos diseñados para garantizar una enseñanza efectiva a través de entornos digitales. Estas estrategias no solo deben asegurar la transmisión de contenidos, sino también fomentar la participación activa, la motivación, y el aprendizaje significativo, compensando la falta de presencialidad.

Algunos aspectos claves a considerar:

Planificación estructurada y flexible

Una buena estrategia para el aula virtual comienza con una planificación clara de objetivos,

contenidos y actividades, considerando los tiempos asincrónicos y sincrónicos. Esta planificación debe ser flexible, para adaptarse a distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Rol del docente como facilitador

El docente deja de ser solo un transmisor de información y se convierte en un guía y facilitador del aprendizaje. Debe mediar activamente el proceso, proponer actividades interactivas, monitorear el progreso y ofrecer retroalimentación constante.

Uso adecuado de plataformas y herramientas

Plataformas como Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams o Zoom permiten gestionar clases, tareas y evaluaciones. A su vez, se integran herramientas como Kahoot, Padlet, Genially, Jamboard o Quizziz que dinamizan el aprendizaje y lo hacen más participativo.

Comunicación permanente

En el aula virtual es clave mantener una comunicación bidireccional fluida mediante foros, chats, videollamadas o mensajes. Esto evita el aislamiento del estudiante y fortalece el acompañamiento personalizado.

Aprendizaje colaborativo

Las estrategias deben promover trabajos en grupo virtuales, proyectos colaborativos, debates en foros y coevaluaciones, donde los estudiantes interactúen entre sí, compartan ideas y construyan conocimiento de forma conjunta.

Evaluación formativa e innovadora

La evaluación en el aula virtual debe ir más allá de pruebas tradicionales. Se recomienda el uso de rúbricas, portafolios digitales, autoevaluaciones, diarios de aprendizaje y productos creativos como infografías o videos.

Inclusión y accesibilidad

Toda estrategia debe garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a los recursos. Esto implica usar materiales que funcionen en dispositivos móviles, optimizar el consumo de datos, y tener en cuenta condiciones de conectividad.

En suma, las estrategias para el aula virtual deben integrar pedagogía, tecnología y sensibilidad docente para crear experiencias educativas atractivas, eficaces y humanas, especialmente en la educación básica donde la guía y el vínculo afectivo siguen siendo fundamentales.

Tabla 4. Algunas diferencias entre el aula virtual y la híbrida

Tipo de Aula	Virtual	Híbrida (presencial + virtual)
Enfoque	Cognitivo (atención y comprensión lectora)	Socioconstructivista (pensamiento reflexivo y social)
Uso de TIC	Herramientas para focalizar la atención y comprensión	Medios para fortalecer la interacción y reflexión crítica
Participación estudiantil	Requiere estimulación externa (baja motivación intrínseca)	Alta participación voluntaria, especialmente en foros virtuales
Estrategias didácticas	Lectura crítica, predicción, inferencia	Colaboración, aprendizaje basado en problemas
Limitaciones observadas	Baja atención sostenida, falta de habilidades digitales	Ausencia de planificación TIC, predominio oral sobre lo escrito

Ciberseguridad y ciudadanía digital en edades tempranas

Formar ciudadanos digitales críticos y responsables desde la educación básica es una tarea impostergable. Los niños deben aprender a proteger su información personal, a reconocer riesgos en línea y a comportarse éticamente en los entornos digitales.

Las estrategias didácticas deben incluir

actividades de sensibilización sobre privacidad, identidad digital, netiqueta (comportamiento en línea) y pensamiento crítico frente a la información. Juegos interactivos, simulaciones, debates sobre dilemas éticos digitales y proyectos de investigación sobre tecnología segura pueden ser altamente efectivos.

Educar para la ciudadanía digital es educar para la vida en sociedad, promoviendo valores como el respeto, la responsabilidad y la empatía en el mundo virtual y real.

Tabla 5. Ejemplos de estudios recientes

Documento	Aportes principales	Desafíos identificados
Transformación del aprendizaje híbrido	Modelo híbrido como alternativa flexible post-COVID. Fomenta la personalización, autonomía y el trabajo colaborativo. Identifica la falta de preparación digital como reto clave.	Brecha digital docente y escasa infraestructura en algunas instituciones.
Educación remota en América Latina	Desigualdad de acceso digital. Necesidad de capacitación docente en TIC. Importancia de plataformas mediadas pedagógicamente y políticas de equidad tecnológica.	Falta de conectividad y equipos en hogares, riesgo de distracción tecnológica.
Implementación de aula virtual	Diseño de aula virtual con enfoque por competencias. Uso de Classroom y herramientas institucionales. Reconfigura el rol docente y promueve el aprendizaje autónomo.	Capacitación continua del profesorado en diseño y uso de tecnología educativa.

Capítulo V: Evaluación y Reflexión Didáctica



Evaluación para el aprendizaje

La evaluación no debe concebirse como un momento aislado al final del proceso educativo, sino como una herramienta formativa y continua que orienta la enseñanza y mejora el aprendizaje. La evaluación para el aprendizaje (assessment for learning) pone el énfasis en el feedback constructivo y en la metacognición.

Instrumentos como las rúbricas, los portafolios, los diarios reflexivos, las autoevaluaciones y las coevaluaciones permiten a los estudiantes comprender sus logros, identificar sus áreas de mejora y establecer nuevas metas de aprendizaje.

La retroalimentación debe ser específica, descriptiva y orientada a la mejora, evitando la calificación numérica como único referente. Evaluar para aprender implica también diversificar las formas de demostrar el conocimiento: proyectos, presentaciones, mapas mentales, experimentos, debates, entre otros.

La bitácora docente: del registro a la reflexión

La práctica reflexiva es una competencia esencial para el docente del siglo XXI. La bitácora pedagógica es una herramienta que permite documentar observaciones, reflexiones, análisis de la práctica y planificaciones futuras.

Registrar periódicamente aspectos como las estrategias empleadas, las respuestas de los estudiantes, los desafíos encontrados y las soluciones aplicadas favorece un proceso sistemático de mejora continua.

Además, la bitácora fomenta la autoevaluación profesional, la documentación de buenas prácticas y la generación de conocimiento pedagógico a partir de la experiencia vivida.

Diseño de secuencias didácticas integradoras

El diseño de secuencias didácticas centradas en competencias implica planificar actividades que permitan a los estudiantes movilizar conocimientos, habilidades y actitudes en contextos auténticos.

Una buena secuencia didáctica integra objetivos claros, actividades diversas, estrategias de mediación pedagógica y criterios de evaluación consistentes. Debe propiciar la interdisciplinariedad, la participación activa, la inclusión de todos los estudiantes y la transferencia del aprendizaje a nuevos contextos. Esto se ilustra en el capítulo 6, a partir de la experiencia de uno de los autores de esta obra.

El modelo de secuencias didácticas basadas en proyectos, retos o problemas reales favorece la motivación intrínseca, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del estudiante.

**Capítulo VI:
Estrategias
innovadoras, la
didáctica y Angélica A.
Cobeña Cedeño, una
experiencia docente**



Plan didáctico de valores éticos en recreación virtual en estudiantes de básica media en el Cantón El Carmen, Ecuador 2023

Descripción de la propuesta

El plan didáctico propuesto busca fomentar valores éticos en estudiantes de básica media a través de actividades en entornos virtuales de recreación. La propuesta se fundamenta en tres componentes clave:

Objetivos formativos, enfocados en fortalecer habilidades interpretativas, argumentativas y propositivas en torno a la formación ética.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje, que incluyen actividades planificadas por el docente para promover la reflexión y el análisis de situaciones a través de cuentos o narraciones que se discuten en foros virtuales.

Estrategias de evaluación, orientadas a valorar el cumplimiento de los objetivos mediante mecanismos que estimulen la metacognición y el desarrollo moral.

Las actividades están estructuradas para que los estudiantes interpreten dilemas morales, argumenten sus posturas y participen activamente en discusiones. Esta dinámica busca generar conflictos cognitivos que estimulen el razonamiento moral, tal como lo proponen autores como González (2018) y Kohlberg (2017).

Implementación de la propuesta de intervención

La implementación del plan contempla su desarrollo progresivo en sesiones académicas. Se parte de la reflexión y se adapta el lenguaje a las capacidades cognitivas de los estudiantes. La propuesta considera fundamental crear un ambiente seguro, con relaciones respetuosas y confianza, donde el estudiante se sienta aceptado incluso durante procesos de corrección.

La narración es un recurso central que permite adaptar los contenidos al contexto del estudiante, incluyendo dramatizaciones y experiencias personales. El aprendizaje cooperativo y el trabajo autónomo son esenciales para fomentar la interacción, el pensamiento crítico y la metacognición. Además, la resolución de problemas se presenta como una herramienta didáctica clave para consolidar el aprendizaje ético y reflexivo.

Ideas para estructurar la propuesta didáctica

Estructura de la Propuesta Didáctica

Objetivos Formativos (Enfocados en el fortalecimiento de los valores éticos).

Desarrollar habilidades:

- Interpretación
- Argumentación
- Proposición

Estrategias Didácticas

- Narración de cuentos con dilemas morales.
- Discusión en foros virtuales.

- Actividades diseñadas según el currículo oficial.

Evaluación Metacognitiva

- Preguntas que guían la reflexión.
- Valoración del progreso cognitivo y ético del estudiante.
- Evaluaciones alineadas a la teoría de la competencia comunicativa.

Metodología y Enfoque Pedagógico

Narración y dramatización

- Adaptación contextual.
- Incorporación de experiencias propias.
- Desarrollo de empatía y pensamiento moral.

Aprendizaje Cooperativo

- Diálogo constructivo.
- Comprensión crítica de ideas propias y ajenas.
- Promueve la responsabilidad compartida.

Trabajo Autónomo

- Actividades individuales que fortalecen la autoconciencia.
- Fomento de la reflexión y la toma de decisiones.

Resolución de Problemas

Acercamiento conceptual y actitudinal.

Estimula la metacognición y el pensamiento crítico.

Clima de Aula y Valores

Ambiente de respeto, aceptación y confianza.

Relación positiva entre estudiantes y docentes.

- Corrección sin rechazo.
- Fomento del desarrollo moral según la etapa emocional y cognitiva.

Acciones didácticas orientadas a los espacios formativos

Sesión 1. “Jorge y el juego de las escondidas”.

A. Selección de la idea inicial.

Impulsar la formación de valores por medio del desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje; teniendo como punto de partida el cuento que se constituye en una herramienta de carácter pedagógico.

B. Exploración.

El desarrollo de la presente intervención educativa; responde a la necesidad de fortalecer la condición moral de los estudiantes; haciendo uso de los entornos virtuales; las cuales deberán de estar orientadas a la formación de los valores.

C. Planificación y actividades a desarrollar.

Proceso de enseñanza – aprendizaje de los valores por medio del uso de narraciones y cuentos. Narración primera: Jorge y el juego de las escondidas. Lectura de la narración. En la narración se plantea un dilema en el cual el estudiante deberá de elegir que acción o acciones debe de desarrollar; y cuáles son los efectos en el caso de no hacerlo.

D. Acciones a seguir.

Socialización y lectura de la narración o cuento

PLAN DIDÁCTICO DE VALORES ÉTICOS EN RECREACIÓN VIRTUAL



Estudiantes de básica media – El Carmen, Ecuador (2023)

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA



Objetivos Formativos

- Interpretación
- Argumentación
- Proposición
- Enfocados en el fortalecimiento de los valores éticos



Estrategias Didácticas

- Narración de cuentos con dilemas morales
- Discusión en foros virtuales
- Actividades diseñadas según el currículo oficial



Evaluación Metacognitiva

- Preguntas que guían la reflexión
- Valoración del progreso cognitivo y ético del estudiante
- Evaluaciones alineadas a la teoría de la competencia comunicativa

METODOLOGÍA Y ENFOQUE PEDAGÓGICO



Narración y dramatización

- Adaptación contextual
- Incorporación de experiencias propias
- Desarrollo de empatía y pensamiento moral



Aprendizaje Cooperativo

- Diálogo constructivo
- Comprensión crítica de ideas propias y ajenas
- Promueve la responsabilidad compartida

CLIMA DE AULA Y VALORES

- Ambiente de respeto, aceptación y confianza
- Relación positiva entre estudiantes y docentes
- Corrección sin rechazo

Ciclo de Aprendizaje Ético



Figura 4. Plan Didáctico de Valores Éticos en Recreación Virtual

con la finalidad de poder identificar las situaciones problemáticas en el desarrollo de la comprensión lectora; aplicando información basada en la simulación que se demuestra por medio de las acciones que deben de desarrollar los personajes. Se puede reescribir la narración o cuento y se brinda una historia alternativa. Esta acción la desarrolla cada estudiante; pudiendo elegirse el mejor final seleccionado por el docente y los estudiantes.

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

En base a una escala valorativa previa los estudiantes deberán responder: ¿cuál fue el problema que se presentó?; ¿si, estuvo bien o mal el desarrollo de las acciones?; y ¿cómo solucionarían el problema?; las respuestas deben de ser analizadas grupalmente.

Sesión 2. “Un paseo por la casa de los abuelos”.

A. Selección de la idea inicial.

La idea inicial está dada en atención de las respuestas que brindan los estudiantes, que presentan una buena actitud y receptividad sobre la temática desarrollada.

B. Exploración.

El desarrollo de la propuesta de intervención educativa se basa en la enseñanza de valores haciendo uso de las estrategias pedagógicas de elaboración e interpretación de cuentos. El siguiente cuento se denomina: “Un paseo por la casa de los abuelos”.

C. Planificación y actividades a desarrollar.

Análisis y socialización de la lectura; con la finalidad de poder identificar las dificultades sobre la comprensión de la misma; ampliando

la información sobre la escala valorativa de los personajes que se identifican en la lectura. Cada estudiante identifica los elementos que encuentra en cada personaje; logrando también establecer algunas propuestas correctivas.

D. Acciones a seguir.

En base al valor del respeto y la obediencia; se debe de identificar: ¿cuál es el problema que se presenta en la narración?; ¿considera si estuvo bien o mal el desarrollo de las acciones?; ¿cómo se debe de solucionar el problema?; ¿qué condiciones se presentan?; y ¿cómo se sienten los personajes? Se deberá de realizar una discusión grupal sobre el consolidado de las respuestas.

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

Las situaciones planteadas en el cuento les causaron mucha gracia y empezaron a participar activamente hablando acerca de los animales y de los viajes familiares. Al principio no mostraron mucha sensibilidad con respecto al hecho de que los animales no deben ser maltratados, sino que se centraron en sí mismos y en la idea de que, más allá del dolor que los animales puedan sentir, lo primordial es su propio bienestar y no hacer nada que pueda provocar reacciones agresivas en los animales. Por esto fue necesario profundizar en la sensibilización con respecto al cuidado de la naturaleza en general y de los animales en particular, por medio de preguntas y ejemplos en los que se les instaba a imaginar o suponer la incidencia del daño que un mal trato o conducta de nuestra parte puede hacer en ellos.

Sesión 3. ¡Como amo a mis padres!

A. Selección de la idea inicial.

La idea se mantiene considerando la respuesta

de los estudiantes en cuanto a la actitud y la receptividad de los conceptos tratados; los cuales resultan ser altamente favorables para poder impartir una experiencia basada en la enseñanza de los valores.

B. Exploración.

El proceso de enseñanza – aprendizaje por medio de las narraciones o cuentos; como el siguiente: “¡Como amo a mis padres!”; nos brinda un campo de reflexión educativo; sobre el amor, la gratitud y la lealtad; en el cual se presentan dilemas; que los estudiantes en el rol de hijos deben de afrontar; condición que se evidencia en el desarrollo de sus vidas que ocurren en sus propias familias.

C. Planificación y actividades a desarrollar.

Control de lectura y actividades de socialización sobre la narración; con la finalidad de poder identificar dificultades respecto a la comprensión de lectura; ampliando la información sobre los valores que presentan y transmiten los personajes. Cada estudiante escribirá una carta a su padre y madre; en la cual manifestará su amor y compromiso como integrante importante de la familia que integra.

D. Acciones a seguir.

La presente sesión de clase está orientada en poder transmitir el respeto, la obediencia y el amor de los hijos hacia los padres; en atención de la lectura; los estudiantes deberán de identificar: ¿cuál es el problema de la lectura?; ¿considera que las acciones realizadas son las adecuadas?; ¿qué se debe de mejorar?; ¿cómo deben de solucionarse los problemas?; y ¿cómo afecta el mal comportamiento de los hijos en el seno de las familias?

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

La participación de los estudiantes y el desarrollo de su atención deberá ser buena; el principal inconveniente se presenta en el hecho de poder redactar una carta; en la cual se exprese los sentimientos y emociones como hijos; ya que es una carta de amor dirigida al padre y a la madre; para los estudiantes no es fácil el poder redactar sus ideas y contextualizarlas en la estructura de un escrito; sin embargo, también cabe la posibilidad de realizar algunos dibujos que complementen su comunicación. Se preguntó a los estudiantes, si habían desarrollado una experiencia similar a estos hechos; a lo cual manifestaron que sí; por el día de la madre o el padre; y que estaban contentos de poder repetir la experiencia.

Sesión 4: “Primero lo primero”

A. Selección de la idea inicial.

La idea de poder orientar una lectura en este tema está dada por la importancia de poder abordar lo primero; considerando la actitud y el compromiso frente a asumir responsabilidades y poder cumplirlas.

B. Exploración.

La lectura: “Primero lo primero”; nos permite realizar una reflexión sobre la importancia de poder abordar, lo que realmente es importante y cumplir dichas acciones; para tal efecto se plantea un dilema en el cual se analiza; como debemos de poder abordar lo que realmente debe de cumplirse; sin justificaciones no mentiras; que afecten a los demás o que afecten también a uno mismo. Realizar lo que realmente debemos de hacer, en el tiempo correcto y con los recursos con los cuales se cuenta.

C. Planificación y actividades a desarrollar.

Comprensión de la lectura y acciones de

socialización sobre el cuento; con la finalidad de poder analizar el contexto en el cual se presenta la narración; lo cual facilitará el desarrollo de información sobre las virtudes que transmiten los personajes del cuento. Los personajes del cuento; buscan poder transmitir el valor de la responsabilidad, el cumplimiento, el desarrollo personal y la perseverancia, para poder cumplir lo que se asume, como compromiso.

D. Acciones a seguir.

Los valores de la honestidad, la responsabilidad y la solidaridad, son esenciales para poder cumplir con las acciones que se deben de cumplir; respetando los tiempos programados y el compromiso como persona que busca la formación integral, por ello se debe de responder a las siguientes preguntas: ¿cuál es el problema que transmite la narración?; ¿considera que estuvo bien el desarrollo de las acciones realizadas por los personajes?; enfocando en dilema con la siguiente interrogante: ¿qué hubieran hecho ustedes?

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

El desarrollo y análisis de esta narración, brinda acciones muy positivas; despertando la motivación y atención en los estudiantes. La reflexión se centra en poder discutir y analizar de forma amplia los conceptos ligados al valor de la responsabilidad y la obediencia; en cada cosa que realizamos. Es importante distinguir las acciones a desarrollar pensando también en las consecuencias que pueden surgir.

Sesión 5. “La fiesta de cumpleaños”

A. Selección de la idea inicial.

El valor a reforzar es poder afianzar la receptividad de los conceptos y el desarrollo de una

actitud responsable por parte de los estudiantes, lo cual es altamente favorable.

B. Exploración.

El análisis y comprensión de la narración: “La fiesta de cumpleaños”; nos brinda la posibilidad de realizar una reflexión evaluativa; planteando dilemas: ¿sí estuvieron bien las acciones que se desarrollaron?; ¿se tomaron las decisiones correctas?; y ¿Qué efectos genera el tener que asumir las decisiones que aplicamos en la vida?

C. Planificación y actividades a desarrollar.

La socialización de la lectura; nos permite analizar los problemas que se presentan; que podrían tener como base la falta de comprensión lectora en los estudiantes; así mismo facilita el poder ampliar la información que está orientado al análisis de las virtudes que debe de tener las personas en general. Que implica el desarrollo de acciones que no están acordes a un buen comportamiento; como se pueden mejorar estos hechos y que implicancias tienen en la sociedad hoy en día.

D. Acciones a seguir.

Los valores a transmitir por medio del desarrollo de la presente narración esta dado en atención de la paciencia y la generosidad; por tanto, se formularon preguntas como: ¿cuál es el problema que se presenta en la narración?; ¿estuvo bien las acciones que se realizaron?; ¿es correcto el desenvolvimiento de los protagonistas?; y ¿qué aspectos o acciones se deben de mejorar? Las respuestas serán analizadas de manera colectiva.

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

Para el desarrollo de esta sesión se ha estimulado el razonamiento, orientado en poder identificar

y disminuir el egoísmo entre los estudiantes; es necesario sentar algunas bases en las cuales puedan compartir los estudiantes actividades que sean de beneplácito y bienestar para todos en general; teniendo especial atención en el desarrollo de la bondad y el amor.

Sesión 6. “Actividades de recreación”

A. Selección de la idea inicial.

Mediante el desarrollo de esta narración se busca que los estudiantes participen siendo receptivos y cambiando de actitud, frente a los hechos que se detallan en la historia.

B. Exploración.

Por medio de esta sesión de clase los estudiantes, analizarán la lectura y abordarán el dilema que se presenta en base al siguiente cuestionamiento. ¿Quiénes son los responsables del conflicto?; ¿Qué deben de tener en cuenta los compañeros para llevarse bien?; y ¿cómo podemos mejorar nuestro comportamiento?; las respuestas serán socializadas por los grupos de estudiantes conformados previamente.

C. Planificación y actividades a desarrollar.

La lectura que se presenta nos permite la posibilidad de desarrollar las distintas virtudes y su comprensión, demostrando la correcta participación de los estudiantes y su comprensión frente a los hechos narrados. Como actividad los estudiantes deberán de crear una historia similar a la lectura realizada; en la cual se evidencie el valor de la generosidad, la paciencia y la solidaridad. La historia puede trabajarse en grupo; recalcando algunas acciones que no se deben de realizar o que corresponden a actitudes equivocadas.

D. Acciones a seguir.

La enseñanza de la generosidad, la paciencia y la solidaridad son valores muy importantes; que aportan a la integridad de los estudiantes; las acciones que deberán de concretizar el dilema están dados por: ¿Cómo se presenta la situación problemática?; ¿considera que estuvieron bien las acciones realizadas? y ¿Qué se hubiera podido hacer para evitar los problemas?

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

En esta sesión se orienta sobre el uso de la imaginación; muchos estudiantes no están acostumbrados a hacer uso de su imaginación y fantasía; las actividades a desarrollar deben de priorizar este elemento, estimulando a la vez el razonamiento por medio de ejemplos y preguntas; lo cual deberá orientarse al logro de una actitud generosa y solidaria; por medio de la cual permita el poder compartir la amistad entre todos los estudiantes; evitando cualquier alteración de dicho estado.

Sesión 7. “La familia de nuestros padres”

A. Selección de la idea inicial.

La idea está acorde a la respuesta de los estudiantes atendiendo a la correcta receptividad y desarrollo actitudinal frente a las situaciones presentadas en las cuales deberá de expresar su razonamiento y pensamiento.

B. Exploración.

La lectura “La familia de nuestros padres”; está orientada al valor que presentan la figura de nuestros abuelos; la reflexión se centra en poder analizar el siguiente dilema: ¿sí los hijos y nietos quieren mucho a sus abuelos y desean cuidarlos,

porque es necesario discutir?

C. Planificación y actividades a desarrollar.

La narración al igual que las demás lecturas deberá de pasar por un proceso de socialización; con la finalidad de poder señalar los conflictos que se han identificado por medio de la comprensión lectora; precisando además los valores que transmiten los personajes. Luego de haber analizado la lectura se precedió a recrear situaciones cotidianas; que fueron interpretados por los estudiantes; enfatizando la importancia de brindar ayuda a las personas que lo solicitan; así como también brindar amor a nuestros seres queridos.

D. Acciones a seguir.

El análisis de la lectura se orienta a la enseñanza del respeto, el amor y la solidaridad; valores fundamentales que aportan al desarrollo integral de los estudiantes; frente a esto se debe de atender el siguiente dilema: ¿Cuál es la razón de la discusión?; ¿es mejor hablar de manera tranquila, y priorizar el amor a los familiares queridos?; y ¿Qué es lo mejor que se puede hacer?

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

El desarrollo de la actividad; genero un espacio de reflexión hacia el rol que tenemos frente a nuestra familia; hay que considerar que la solidaridad es fundamental cuando se trata de ayudar a los miembros de la familia. Para concretar mejor la actividad se puede realizar la estrategia del juego de roles; para definir más claramente las acciones que se deben de realizar.

Sesión 8. “Los gustos no son para todos iguales”

A. Selección de la idea inicial.

La idea respecto a esta sesión de aprendizaje tiene como sustente la receptividad y el desarrollo de la actitud de forma favorable en la educación integral de los estudiantes que desarrollan la presente intervención educativa.

B. Exploración.

Por medio de la narración los estudiantes reflexionaran sobre tu actuar interior; planteándose el presente dilema: ¿es justificado atentar con otros, con el objetivo de poder ganar?; ¿el fin justifica los medios?; y ¿qué acciones se deben de desarrollar para no perjudicar a los demás?

C. Planificación y actividades a desarrollar.

La lectura busca facilitar la socialización entre los participantes; señalando además los conflictos que en ella se presentan; condición que favorecerá una mejor comprensión lectura; identificando las cualidades de los personajes. Así mismo, se deberán de realizar actividades lúdicas que busquen desarrollar un buen comportamiento en los estudiantes.

D. Acciones a seguir.

Las acciones que permitirán una mejor comunicación respecto a los valores orientados a la obediencia y el respeto; se pueden presentar en el análisis de las siguientes interrogantes: ¿cuál es el argumento de la lectura?; ¿las acciones que se desarrollaron fueron las correctas?; ¿es importante brindar la razón a todos por igual?; y ¿cómo podemos mejorar la situación descrita?

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

El desarrollo de esta actividad; tiene como elemento que aporta de forma efectiva a las actividades lúdicas; las cuales están orientadas

a fortalecer la apropiación de los valores que responden a la obediencia y el respeto; por tanto, se podrá aprovechar las relaciones que se presentan con la finalidad de contribuir de manera efectiva en el comportamiento de los estudiantes.

Sesión 9. “Construyendo mi huerto”

A. Selección de la idea inicial.

El desarrollo de la lectura favorece al igual que las demás la enseñanza de los valores en los cuales se resalta, la obediencia y el respeto hacia los demás, condiciones muy importantes que son necesarias reforzar para el bienestar de la comunidad educativa en general.

B. Exploración.

La narración; nos permite reflexionar sobre las acciones que cotidianamente realizamos; en ella se deberán de tratar las siguientes interrogantes: ¿debemos sentirnos mal cuando otros se ríen de mí?; ¿reírse de todo lo que sucede estará bien?; y ¿qué debemos de hacer al respecto?

C. Planificación y actividades a desarrollar.

La narración debe de ser socializada entre los estudiantes; identificando los problemas más relevantes; así como también comprender el contexto de la lectura; lo cual podrá servir para ampliar la información que permita demostrar la importancia de las virtudes; identificando los perfiles de los personajes. Los estudiantes deberán de desarrollar una mayor conciencia referida al hecho de la importancia y lo maravilloso de poder cuidar y desarrollar sus valores.

D. Acciones a seguir.

Los valores del respeto, la responsabilidad y la

solidaridad; implican el desarrollo de acciones que se orientan en responder: ¿cuáles son las razones que implican que una persona se ría de otra?; ¿es adecuado el desarrollo de esta práctica?; ¿cómo podemos mejorar al respecto? Así mismo, tenemos algunas preguntas que se orientan al cuidado de la naturaleza, como, por ejemplo: ¿por qué es importante su cuidado?; y ¿qué debemos hacer para mantener ese cuidado?

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

Los estudiantes se muestran receptivos al desarrollo del tema; el análisis que corresponde el cuidado y salvaguarda de la naturaleza; en el cual debemos de participar toda la comunidad constituye una tarea fundamental para el bienestar de todos en el planeta; debido a que la naturaleza está atravesando una serie de problemas generado por la misma humanidad. Por tanto, tratar este tema es de vital importancia para el desarrollo integral de las personas; los sistemas educativos en general, toman en consideración este problema y brindan alternativas de solución para poder cambiar esta perspectiva en el tiempo.

Sesión 10. “Mis hobbies”

A. Selección de la idea inicial.

La presente lectura está direccionada en poder analizar los entretenimientos en los que usan sus tiempos los estudiantes; tratando de buscar un equilibrio entre varios aspectos de la vida; entre los que figura; el académico, los entretenimientos y la familia en general.

B. Exploración.

Enseñar los valores haciendo uso de las estrategias de cuentos y narraciones; permiten abordar de manera directa una evaluación reflexiva;

sobre la interiorización del valor abordado. El dilema que se presenta está direccionado a que los estudiantes puedan decidir si ¿obsequian sus juegos o juguetes?

C. Planificación y actividades a desarrollar.

La socialización de la narración; debe permitir identificar la problemática que se presenta; así mismo, la comprensión lectora permitirá analizar la información que transmiten los personajes en la lectura. Los estudiantes podrán construir historias semejantes que compartirán por medio del uso de las plataformas o redes sociales; en el cual trata el tema de cómo compartir el entretenimiento entre compañeros con los mismos perfiles.

D. Acciones a seguir.

Los valores que se analizan por medio de la

lectura es la generosidad, el amor y la solidaridad entre estudiantes; el dilema que se presenta; está dado por las siguientes preguntas: ¿cuál es la razón por la cual podemos compartir nuestros juegos y juguetes?; ¿las acciones que se describen estuvieron bien el poder hacerlas?; y ¿qué debemos hacer para mejorar nuestro contexto?

E. Monitoreo y desarrollo práctico.

Abordar este tema es importante para los estudiantes; ya que nos presenta sus intereses y motivaciones; muchas veces las personas, presentan un alto sentido de posesión; en los niños y adolescentes los objetos más preciados son los juguetes. No todos los jóvenes manifiestan ese perfil, pero es necesario sensibilizarlos en atención de los menos favorecidos; lo cual también conlleva a ser generosos y con una mayor solidaridad hacia los compañeros.

Referencias Bibliográficas



- Alhammad, M. M., y Moreno, A. M. (2018). Gamification in software engineering education: A systematic mapping. *J. Syst. Softw.*, 141, 131–150.
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Arellano Landeros, J. (2021). El Aula Virtual como Estrategia Didáctica en un Mundo Transformado por el Covid-19. *Revista RedCA*, 3(9), 41-60. doi:10.36677/redca.v3i9.15823
- Aristizábal, A. (2015). Avances de la Neuroeducación y aportes en el proceso enseñanza aprendizaje en la labor docente [Trabajo de especialización, Universidad Nueva Granada]. RI UMNG. <http://hdl.handle.net/10654/6186>
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1978). *Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Barrera, N. Y., & Vargas, G. M. (2016). Las artes estrategia pedagógica para mejorar la atención. Fundación Universitaria los Libertadores. Boyacá, Colombia. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/6382d442-ba4e-4724-a456-b0150cd393c0/content>
- Benavides, V. y Flores, R. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Wimblu*, 14(1), 25-53. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/wimblu/article/view/35935/36685>
- Betegón, E. (2017). Neuroeducación, Ansiedad y Atención en alumnos de Educación Primaria. Tesis de maestría. Universidad de Valladolid, España. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/27297>
- Bonilla-Zambrano, M. V., Rivadeneira-Barreiro, L., & Rivadeneira-Barreiro, M. P. (2024). Importancia de las estrategias didácticas basadas en neuroeducación para mejorar el aprendizaje significativo en la asignatura de matemáticas. *MQR Investigar*, 8(3), 297–321. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.297-321>
- Caballero, M. (2017). *Neuroeducación de profesores y para profesores*. Ediciones Pirámide.
- Cedeño, C. (2024). Actividades recreativas para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de Educación Inicial. *Revista investigar MQR*, 8(1), 12-21.
- Coral Melo, C. B., Martínez-Rubio, S. L., Maya Calpa, N. E., & Marroquín Yerovi, H. M. (2021). La neuroeducación y aprendizaje significativo. Estudio experimental en tres instituciones del nivel de básica primaria. *Revista UNIMAR*, 39(2), 50–83. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar39-2-art3>
- Correa, P. C., & Ramón, L. P. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Rehuso: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(2), 101–113. <https://zenodo.org/record/5512910>
- Crespo-Cárdenas, V. C., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2021). Storytelling como estrategia de enseñanza-aprendizaje para desarrollar el lenguaje en Educación Inicial mediante cuentos. *CIENCIAMATRIA*, 7(13), 122–137. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.475>

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>.
- Freire Quispe, J. Z. (2022). La estrategia didáctica gamificación en el aprendizaje de la asignatura de matemática en los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez”, de la ciudad de Ambato. Tesis. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35737>
- Gallegos de Dios, O. A. (2022). ¿La educación básica híbrida llegó tarde a México (ciclo escolar 2021-2022)? *Sincronía*, (82), 852-869. http://sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/82/840_857_2022b.pdf
- García, P. G. (2022). La gamificación como estrategia innovadora para la enseñanza de la matemática en la educación básica primaria. Trabajo de grado de Maestría. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Rubio, Venezuela.
- Garza, E. (2016). Aprendizaje Basado en Retos. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Gaskins, W., Johnson, J., Maltbie, C., y Kukreti, A. (2015). Changing the Learning Environment in the College of Engineering and Applied Science Using Challenge Based Learning. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 5(1) 33-41. <https://online-journals.org/index.php/i-jep/article/view/4138/3388>
- Gil, E. P., Núñez, L., Manero, P. V., & Matos, S. L. (2016). Pedagogías emergentes: una mirada crítica para una formación democrática del profesorado. In *Democracia y educación en la formación docente* (pp. 21-48). Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.
- González, C., Mora, A., & Toledo, P. (2014). Gamification in intelligent tutoring systems. TEEM '14: Proceedings of the Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality, 221–225. <https://doi.org/10.1145/2669711.2669903>
- Gurjanow, I., Oliveira, M., Zender, J., Santos, P. A., & Ludwig, M. (2019). Mathematics Trails: Shallow and Deep Gamification. *International Journal of Serious Games*, 6(3), 65–79. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v6i3.306>
- Gutiérrez Giraldo, M. C. (2017). La formación del pensamiento reflexivo en la educación básica. Estudio de casos en un escenario presencial y en otro apoyado en las TIC. *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, 16. 91-101, <https://raco.cat/index.php/EnsenanzaCS/article/view/334520>.
- Guzmán T., L. T., Fajardo V., M. E., & Duque A., C. P. (2015). Comprensión y Producción Textual Narrativa en Estudiantes de Educación Primaria. *Revista Colombiana de Psicología*, 24(1), 61-83. <https://doi.org/10.15446/rcp.v24n1.42314>
- Hamari, J., Hassan, L. & Dias, A. (2018). Gamification, quantified-self or social networking? matching users' goals with motivational technology. *User Model. User-Adapt. Interact.*, 28 (1), 35-74. <https://doi.org/10.1007/s11257-018-9200-2>

- Hidrovo, M. E. M., & Acosta, A. H. (2023). Storytelling una herramienta digital en el ámbito educativo: revisión sistemática en el contexto suramericano. *Polo del Conocimiento*, 8(3), 523-539. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5317/13021>
- Hurtado Serna, M., & Salvatierra Melgar, Á. (2020). Aplicación del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) de John Barell en la comprensión literal. *Revista Educación*, 44(2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184013>
- Iruri Quispillo, S., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2022). Importance of storytelling in education. *Comuni@cción*, 13(3), 233-244. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>
- Johnson, L., y Adams, S. (2011). *Aprendizaje Basado en Retos: Informe para su implementación*. The New Media Consortium.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education in Science*, 11(22), <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Karam Müller, P. (2017). *Aprendizaje cooperativo en el aula de Educación Primaria*. Tesis de grado. Universidad Complutense de Madrid. España. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/20549>
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Advances in Game-Based Learning Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming*. Springer International Publishing. *British Journal of Educational Studies*, 68(2), 265-267. <https://doi.org/10.1080/00071005.2019.1682276>
- Luis Huamanga, S. (2023). Aprendizaje basado en retos y desarrollo de comprensión lectora: un acercamiento inicial. *Yachay*, 12(1), 48-52. <https://doi.org/10.36881/yachay.v12i1.481>
- Morgado, I. (2005). Psicobiología del aprendizaje y la memoria. *Revista de Neurología*, 40(5), 289-297. <https://bloqs.xtec.cat/escolamargalloedu/files/2013/06/Apr-y-Mem-RN-20053.pdf>
- Morris, M. (2014). La Neuroeducación en el aula: neuronas espejo y la empatía docente. *La vida y la historia*, 3, 7-18. <https://doi.org/10.33326/26176041.2014.3.364>
- Muñoz S., A., & Rincón M., J. (2022). Implementación de Actividades Artísticas como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de la expresión oral de los Estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa “Las Mercedes” Fundación Universitaria los Libertadores. Boyacá, Colombia. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/c0a5e838-cb39-4522-a7dc-9bb59afea3f7/content>
- Nonell Salvaña, G. (2015). Intercambio intergeneracional: propuesta de Aprendizaje-Servicio en el aula de Educación Infantil. Tesis de Grado. UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3183>
- Ochoa Martínez, O. L., & Díaz Neri, N. M. (2021). Implementación de una narrativa digital para facilitar el aprendizaje de fracciones en la escuela primaria. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 533-544. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13350>
- Pastrana, S., Pastrana, M., & Zúñiga, M. (2023). La motricidad gruesa y su incidencia en la

- flexibilidad y coordinación de movimiento. *Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6).
- Pérez Amaya, L. M. (2023). La atención y comprensión lectora en el aula virtual con estudiantes de educación básica. *Mendive. Revista de Educación*, 21(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962023000200012&lng=es&tlng=es.
- Prieto, M., Díaz, M., y Monserrat, S. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, 7(2). <http://goo.gl/6AZzoG>
- Rodríguez Cortes, G. P., & Ramírez Rincón, A. S. (2020). Estrategia pedagógica para el libre desarrollo artístico en la primera infancia. *Sinergias Educativas*, 5(2), 361–375. <https://doi.org/10.37954/se.v5i2.132>
- Rodríguez Véliz, C. J., Zambrano Acosta, J. M., & Chica Chica, L. F. (2024). Estrategia didáctica de gamificación lúdica para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 a 5 años. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(125), 163-170.
- Rodríguez, H., Torres, Z., Ávila, C. & Jarrín, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Revista Polo del Conocimiento*, 5(11).
- Sailer, M. y Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Santos, P. A. (2015). Gamification of a University Course. In: *Proceedings of SciTecIN'15, Sciences and Technologies of Interaction*, Coimbra.
- Suárez, D. J. (2019). Aprendizaje Basado en Retos como estrategia metodológica para el área de tecnología. Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3146/1/TGT_1694_Aprendizaje_basado_en_retos.pdf
- Tigre, M., & Yascaribay, J. (2022). Estimulación de la motricidad gruesa mediante una cartilla de actividades lúdicas basadas en los tipos de teatro con infantes de 3 a 4 años. *Universidad Nacional de Educación*.
- Torres Carceller, A. (2019). Innovación o moda: las pedagogías activas en el actual modelo educativo. Una reflexión sobre las metodologías emergidas. *Voces de la Educación*, 2019, vol. 4, num. 8, p. 3-16.
- Varela de Moya, H. S., García González, M. C., & Correa Simón, Y. (2021). Aprendizaje basado en problemas para la enseñanza de las ciencias naturales. *Humanidades Médicas*, 21(2), 573-596. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202021000200573&lng=es&tlng=es
- Vera Yépez, Vilma Verónica, & Báez Sepúlveda, Myriam. (2025). Estrategias didácticas innovadoras para el fomento de hábitos lectores en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(1), e501064. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11553641>
- Villafuerte, V. P. E., Arcos, W. R. P., Morán, O. O. V., & Rodas, G. C. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del conocimiento*, 8(12), 875-894.

Estrategias Didácticas para la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Educación Básica

ANGÉLICA ALEXANDRA COBEÑA CEDEÑO

TANIA LISSETH ROSADO GARCÍA

MARÍA ISABEL GARCÍA ESPINOZA

ERICK ANTONIO LÓPEZ PAZMIÑO

MARÍA LUISANA INTRIAGO MARCILLO

ANA ROCÍO CALLE DEFAZ

Esta obra no solo recoge experiencias, teorías y prácticas innovadoras, sino que construye una propuesta integral que articula la neuroeducación, las pedagogías activas, la tecnología educativa, la inclusión, la evaluación formativa y la didáctica reflexiva desde una perspectiva crítica, humanista y transformadora. Sus autores, con sólida formación académica y experiencia directa en el aula, logran un equilibrio admirable entre el rigor conceptual y la aplicabilidad práctica, entre la teoría fundamentada y la propuesta metodológica situada.

ISBN: 978-9942-626-32-5




EDICIONES
GESICAP

