

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

Relevancia de plataforma digital para el diseño de proyectos en nivel preescolar basados en metodologías activas para docentes del municipio de Querétaro

Relevance of a digital platform for project design at the
preschool level based on active methodologies for teachers
in the Municipality of Querétaro

Anabel Valeria Campillo Rubio

acampillo02@alumnos.uaq.mx
<https://orcid.org/0009-0004-0644-6174>
Universidad Autónoma de Querétaro
Querétaro – México

Rocio Edith López Martínez

rocio.edith.lopez@uaq.mx
<https://orcid.org/0000-0002-5209-3523>
Universidad Autónoma de Querétaro
Querétaro – México

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.3969>

Artículo recibido: 09 de mayo de 2025

Aceptado para publicación: 23 de mayo de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.3969>

Relevancia de plataforma digital para el diseño de proyectos en nivel preescolar basados en metodologías activas para docentes del municipio de Querétaro

Relevance of a digital platform for project design at the preschool level based on active methodologies for teachers in the Municipality of Querétaro

Anabel Valeria Campillo Rubio

acampillo02@alumnos.uaq.mx
<https://orcid.org/0009-0004-0644-6174>
Universidad Autónoma de Querétaro
Querétaro – México

Rocio Edith López Martínez

rocio.edith.lopez@uaq.mx
<https://orcid.org/0000-0002-5209-3523>
Universidad Autónoma de Querétaro
Querétaro – México

Artículo recibido: 09 de mayo de 2025. Aceptado para publicación: 23 de mayo de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La educación preescolar en México vive un cambio de paradigma enfocado en favorecer el pensamiento crítico reflexivo desde edades tempranas, esto a través de la inmersión en proyectos basados en metodologías activas. Docentes de este nivel se enfrentan a un reto didáctico para responder a este cambio, por lo que una plataforma digital se convierte en una herramienta relevante para el trabajo docente permitiendo hacer eficiente el diseño de proyectos tomando en cuenta elementos curriculares que marca la Nueva Escuela Mexicana. El problema que se investiga es la complejidad con la que se enfrentan docentes de preescolar para diseñar proyectos basados en metodologías activas. Fue realizado y aplicado un cuestionario a docentes del municipio de Querétaro con plaza federalizada frente a grupo, entre 25 y 55 años de edad y estudios mínimo de licenciatura, con la finalidad de conocer el avance didáctico para el diseño de proyectos. Las características principales del método se basan en una investigación cuantitativa, donde permitió realizar un análisis para conocer el desempeño y las necesidades que tienen los docentes en la tarea del día a día. Los resultados sobre diagnóstico, dan a conocer si usar una plataforma para el diseño de proyectos es relevante para la mejora del trabajo docente. Los resultados reflejaron que usar y aplicar una plataforma para el diseño de proyectos es relevante para la mejora y el trabajo docente.

Palabras clave: proyectos, metodologías activas, plataformas digitales, educación preescolar

Abstract

Preschool education in Mexico is undergoing a paradigm shift focused on promoting reflective critical thinking from an early age, achieved through immersion in projects based on active learning methodologies. Teachers at this educational level face a significant didactic challenge in responding to this change; therefore, a digital platform becomes a relevant tool to support teaching practices by streamlining the design of projects while considering the curricular elements outlined by the New

Mexican School (Nueva Escuela Mexicana). The research problem addressed concerns the complexity preschool teachers encounter when designing projects based on active methodologies. A questionnaire was developed and administered to federally appointed classroom teachers in the municipality of Querétaro, aged between 25 and 55 years and holding at least a bachelor's degree, with the aim of assessing their didactic progress in project design. The main characteristics of the method are grounded in a quantitative research approach, which allowed for an analysis of teachers' performance and the identification of their daily needs. The diagnostic results reveal whether the use of a platform for project design is relevant to improving teaching practices. The findings indicate that the use and application of a platform for project design are indeed significant for enhancing teaching effectiveness.

Keywords: projects, active methodologies, digital platforms, preschool Education

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons.



Cómo citar: Campillo Rubio, A. V., & López Martínez, R. E. (2025). Relevancia de plataforma digital para el diseño de proyectos en nivel preescolar basados en metodologías activas para docentes del municipio de Querétaro. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (3), 608 – 624. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.3969>

INTRODUCCIÓN

La tecnología es considerada una aliada de la educación, una herramienta que brinda oportunidades de mejora en los procesos de aprendizaje de los niños preescolares, y en la enseñanza de los formadores que buscan utilizarlas en beneficio de un mejor trabajo educativo. Los docentes la utilizan como recurso en sus aulas y para el trabajo previo a las clases, porque buscan hacer eficiente el tiempo frente a la computadora para planear y buscar actividades que funcionen y favorezcan aprendizajes en sus aulas, integrando así las tecnologías de forma invisible. Aunque los recursos son accesibles, se necesitan plataformas educativas que permitan hacer eficiente el tiempo de trabajo de los educadores y diseñar proyectos que sean congruentes con el currículo actual, con el nivel educativo y con las áreas de oportunidad, por lo que, surge la siguiente pregunta: ¿Puede una plataforma digital dirigida para docentes de nivel preescolar, mejorar el diseño de proyectos basados en metodologías activas de manera eficiente?.

Actualmente existe la posibilidad de diseñar proyectos a través de la inteligencia artificial, la cual está inmersa en el campo de la educación, cada vez con mayor fuerza, ya que puede convertirse fácilmente en “la mejor aliada de los estudiantes y docentes, proporcionando, no solo contenidos pedagógicos personalizados, sino tutorías y asistencia personalizadas en el momento necesario” (Flores-Vivar & García-Peñalvo, 2023p. 44), aunque dichos proyectos inician de una generalidad, es decir, proyectos que carecen de una problemática, acorde a cada uno de los contextos de los Jardines de Niños, de aquellos educadores que accedan a estas plataformas, y que no llevan los pasos o fases que marca las metodologías activas sugeridas en el marco curricular.

Como consecuencia de ello, es un objetivo de esta investigación conocer si es relevante una plataforma digital específica para el nivel preescolar, que permita la elaboración eficiente de proyectos basados en metodologías activas, vinculando contenidos curriculares vigentes y contexto real para el uso de formadores de un Jardín de Niños, como herramienta digital para su práctica docente, ya que de manera habitual realizan tareas educativas utilizando la tecnología. Para que, una plataforma digital gestione la elaboración de proyectos basados en metodologías activas, es de relevancia para los educadores de nivel preescolar, ya que no existe un espacio virtual que recupere, apoye, acompañe y diseñe los procesos que cada metodología activa requiere.

Una de las causas de esta propuesta, es que durante algunos años se ha observado la necesidad que tiene el nivel educativo preescolar para el diseño de actividades, incluso desde los planes y programas anteriores, el nivel se ha caracterizado, por no tener contenidos por grado o en orden, incluso hasta octubre del 2024 que cada centro escolar tendrá libros de texto para el nivel educativo preescolar, denominado Fase 2.

Es importante resaltar que, preescolar es un nivel de libre cátedra, por lo tanto requiere que educadores utilicen recursos propios para planear; basados en las necesidades de sus alumnos y el contexto, por lo tanto, los limita en el diseño de las planeaciones, porque dependen más de sus experiencias y bagaje didáctico, por ello, resulta relevante hacer uso de herramientas tecnológicas para lograr acompañamiento y apoyo al docente, que obtenga resultados para la práctica docente, tal es el caso de una planeación fundamentada en los aspectos curriculares y didácticos a través de la metodología de proyectos. Una de las finalidades de esta investigación es que educadores de nivel preescolar de los Jardines de Niños ubicados en el municipio de Querétaro, utilicen la tecnología como una aliada en su quehacer educativo, no como algo que supla los conocimientos, las habilidades, las capacidades de los docentes, sino para hacer más eficiente el tiempo de diseño de proyectos y tener un acompañamiento virtual.

Es por esto que, se considera relevante el diseño de dicha plataforma que atienda las necesidades reales de las educadoras y educadores en el nivel preescolar, específicamente en los del municipio de

Querétaro, beneficiándose al diseñar proyectos que estén acorde a la edad de los niños y niñas, de su etapa de desarrollo, con la complejidad de las actividades que así se requiera en esta edad, pero sobre todo que atienda las etapas, momentos, o fases de las metodologías activas, de acuerdo a las estipuladas en los planes y programas de estudio.

Para esta investigación, es relevante que los proyectos diseñados en la plataforma virtual logren ofrecer a educadoras y educadores de nivel preescolar, oportunidades para la implementación de su trabajo, garantizando que las niñas y niños que están a cargo de un docente que utiliza esta plataforma, ofrezca aprendizajes, a través de actividades congruentes y vinculadas a la problemática del contexto con los contenidos curriculares; favoreciendo en sus alumnos el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y demás capacidades que en este nivel es necesario desarrollarlas.

Respecto al valor teórico que aportará la investigación, es de relevancia porque en el nivel preescolar no existen plataformas específicas para atender esta necesidad, donde combine el valor de la tecnología educativa, respecto al uso de plataformas digitales, específicamente en el diseño de proyectos de metodologías activas dirigido al nivel preescolar, las características de las edades de los niños y la didáctica que se requiere, hacen una gran diferencia con los demás niveles educativos, por ejemplo, en el uso del juego.

Durante algunas décadas, la educación en México se ha enfrentado a distintos cambios derivado de reformas educativas, esto ha generado que docentes de educación básica se encuentren en constante búsqueda de nuevas formas de enseñar, con la finalidad de lograr apropiarse de metodologías o técnicas de enseñanza que determine el currículo vigente.

En 2022, como parte del cambio político, se da a conocer la reforma educativa “La Nueva Escuela Mexicana”, propuesta que bajo los principios de igualdad, equidad, calidad educativa y excelencia (Secretaría de Educación Pública, 2024) propone que docentes de educación básica implementen metodologías activas, para favorecer en los niños y niñas un pensamiento crítico de su realidad, incluyendo a la comunidad para el logro de aprendizajes, a través de proyectos de aula, de escuela y comunitarios.

Dicha propuesta genera en los docentes la necesidad de adoptar, comprender y transformar sus prácticas educativas, ya que las metodologías activas implican un cambio en la forma de enseñar; los alumnos desarrollan el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, la creatividad, el autoconocimiento (Arrigui & Mañá, 2020). El docente debe tener la capacidad de hacer una lectura de la realidad para vincularla con contenidos curriculares y así desde la escuela lograr problematizar a los alumnos sobre reflexiones críticas de su realidad, por ejemplo, como pueden cambiarla, cuidarla o mejorarla.

En el municipio de Querétaro, se desconoce el tipo de acompañamiento, ya que no se encontraron estudios o proyectos, sobre asesorías para la implementación de las metodologías educativas propuestas en los planes de estudio. En consecuencia, cada docente aplica estas metodologías según sus propias competencias y habilidades, lo que genera dudas en su aplicación y adaptación. Esto ha llevado a que se adopten prácticas previas, como las situaciones didácticas de manera tradicional, lo cual influye en la práctica docente y modifica la aplicación de los enfoques propuestos por la Nueva Escuela Mexicana.

La autoridad educativa federal en su libro para maestros Un libro sin recetas Fase 3 (Secretaría de Educación Pública, 2023), describe de forma concreta y con poca claridad las características de cada una de las metodologías, dificultando la eficiencia y calidad en el diseño de los proyectos, esto conflictúa el quehacer docente. Aunado a esto, es una realidad que educadores busquen autogestionar su conocimiento, a través del uso de la tecnología, al observar videos, explorar otros recursos

educativos o encontrar lecturas que, en muchos de los casos, confunden su quehacer didáctico y pocas de ellas se adapten al currículo vigente.

Definitivamente la tecnología implementada en la educación ha tenido un gran avance en cuanto al uso que se le da y ha transformado la manera radical de cómo enseñar y aprender. Esta transformación, responde a la revolución digital, encontrando diferentes formas de abordar los problemas educativos y sociales, incluyendo hoy en día la producción, consumo, difusión, acceso a la cultura y el conocimiento (Cobo, 2016), y es en la tecnología, donde docentes encuentran apoyo para el avance y la mejora de la práctica educativa.

El uso habitual de la tecnología educativa en el nivel preescolar plantea un desafío significativo, tanto para el proceso de aprendizaje como de enseñanza, sobre todo en el diseño e implementación de planeaciones; debido a que, educadoras y educadores encuentran diferentes recursos y bancos de información de planes diseñados, por ello, deben adecuar el contenido curricular vigente, integrar los enfoques pedagógicos, las estrategias didácticas que den respuesta al desarrollo integral de los niños y niñas.

La interacción de educadoras y educadores con la tecnología, permite involucrarse y aprovechar herramientas de manera efectiva para el beneficio de los aprendizajes de los niños preescolares, como el uso de videos. Se resaltan ciertos beneficios que tiene la tecnología, para el uso no sólo de dispositivos digitales, sino para la creación de ambientes de mejora en los aprendizajes. Es en la parte del diseño previo a las clases, que la tecnología no ofrece muchas alternativas, para el nivel preescolar, donde docentes elaboren proyectos con la ayuda de una plataforma digital, para la mejora en los aprendizajes de manera eficiente en el diseño de la planeación.

Un desafío que se presenta, es sobre el diseño de planeaciones, debido a que, se encuentran páginas para docentes, en ellas se venden planeaciones de proyectos sin congruencia o fundamento curricular, esto impacta en la ética docente, de no asumir una de las funciones primordiales de su quehacer.

El diseñar una plataforma digital para el nivel preescolar, de acuerdo con el currículo actual, permitirá que educadoras y educadores logren el diseño de proyectos, con base en las necesidades del contexto y con la congruencia de tener las fases y momentos de una metodología activa, basada en el paradigma sociocrítico, puesto que, es relevante para la mejora en la educación preescolar

Objetivo general

Elaborar un diagnóstico de necesidades para conocer los elementos que se comprenden para la elaboración de proyectos basados en metodología activas en nivel preescolar mediante la aplicación de cuestionarios a docentes.

METODOLOGÍA

De acuerdo con las características de la investigación, la metodología aplicada es de tipo cuantitativa, Para efectos de este artículo solo se realizan y muestran los resultados del diagnóstico, esto para determinar la relevancia de una plataforma digital para la gestión de proyectos basados en metodologías activas.

Es importante señalar respecto al enfoque cuantitativo Fernández Navas et al., (2022), refiere la base de la investigación en una asociación y relación causal entre variables, planteando hipótesis que la confirmen y buscando una reducción del problema a experimentar, además que mantienen criterios de validez y fiabilidad.

Durante el Diagnóstico, se realizará un análisis, en donde se aplicará al grupo control un cuestionario para conocer el desempeño que tienen al elaborar un proyecto basado en alguna de las metodologías o con los recursos que como docentes tienen. En esta primera fase será de vital importancia definir el tiempo en el que los docentes invierten para diseñar sus proyectos, la eficiencia de la calidad de los proyectos, si atienden a las fases y momentos de cada metodología, así como integrar los elementos curriculares. Para esta fase se toma en cuenta un 10% de la población de los docentes de preescolar que laboran en el municipio de Querétaro, además del rango de edad, menos de 30 años hasta 55 años o más. Se incluyen docentes que tengan estudios mínimos de licenciatura o Normal. Para este estudio la población se elige de manera aleatoria.

Instrumento

Para la fase 1 de la investigación se pretende el diseño e implementación de un cuestionario, el cual es un conjunto de preguntas que permiten responder una o más variables a medir y deben de ser congruentes con el planteamiento del problema. Un cuestionario recopila información permite la obtención de resultados precisos y confiables, se debe tomar en cuenta el orden de las preguntas, la claridad de las mismas y evitar las preguntas tendenciosas (Medina et al., 2023), realizándose a través de un formulario de google.

El cuestionario está dividido en 6 secciones y cada sección tiene 5 preguntas aproximadamente con 5 respuestas de tipo escala Likert, a continuación, se describe cada una de ellas.

Datos personales: en esta sección se pretende conocer las características de docentes de nivel preescolar, su edad, escolaridad, años de servicio, capacitación docente y el tiempo que dedican al diseño de un proyecto.

Aspecto curricular: se conoce el manejo de los ejes articuladores, campos formativos, finalidades de los campos formativos, especificidades de los campos formativos, proceso de desarrollo de aprendizajes.

Aspecto didáctico: Se pregunta sobre aspectos que se toman en cuenta cuando diseñan proyectos, congruencia con la problemática del contexto y los elementos curriculares, saber si priorizan actividades que fomenten el aprendizaje significativo, actividades congruentes y vinculadas con los momentos de las metodologías activas, actividades donde involucran a las familias, momentos de evaluación formativa.

Aspecto tecnológico: la intención es conocer la frecuencia con la que utilizan las herramientas tecnológicas y digitales para la mejora de su práctica docente y si encuentran desafíos en ella.

Competencias digitales: de igual manera a través de una escala Likert saber que tan de acuerdo están con algunas de las competencias digitales que permiten a los usuarios usar de manera más efectiva la tecnología, el acceso a la información siendo parte de una sociedad digital.

Asesoría y acompañamiento: Se pretende conocer el nivel de acompañamiento que tienen las docentes de preescolar en el diseño de proyectos con las metodologías activas.

Dicho instrumento fue enviado a través del correo institucional, para garantizar que fuera contestado por docentes que se encuentran en el sistema público, esto de manera aleatoria, dando un tiempo de siete días para contestar, posterior a esta fecha el formulario se cerró y ya no se admitieron respuestas.

DESARROLLO

Para esta investigación se han determinado los fundamentos teóricos más importantes a analizar a partir de la problemática planteada sobre el diseño de una plataforma para docentes de nivel preescolar para realizar proyectos basados en metodologías activas de acuerdo al currículo vigente. Durante los últimos 5 años no se encontraron estudios que investiguen o den cuenta de que existe un antecedente para la educación preescolar, por lo que se tomó la decisión de investigar y analizar estudios generalizados en educación sobre plataformas digitales para diseñar proyectos basados en metodologías activas, sobre metodologías activas y el uso del tiempo que invierten los docentes para el diseño de la planeación.

Durante estos años se han creado algunas plataformas digitales educativas con diferentes finalidades, por ejemplo, las plataformas que ofrecen recursos que el docente toma para sus clases, las que son interactivas para que los niños y niñas favorezcan el aprendizaje de algo en específico, las que apoyan el trabajo docente en cuanto al diseño de planeaciones didácticas que el docente necesita para llevar a cabo sus clases y plataformas más especializadas en cuanto al diseño de cuestiones más específicas como los proyectos.

En el artículo *Benefits of Using the Learning Management System based on Flipped Learning Methodology* (Pozo-Sánchez et al., 2022), los autores mencionan que el uso del LMS por parte de los estudiantes permite la interacción de manera efectiva con el profesor, además de la distribución óptima de los contenidos que se vayan a reforzar y la individualización del proceso de evaluación, recogiendo los datos y almacenarlos, esto va guiando al proceso de aprendizaje y proporcionar retroalimentación que oriente al alumno.

Respecto a la educación infantil y el uso de plataformas digitales hay poca información y estudios; la mayoría están enfocados a una educación de niveles superiores a preescolar. Cabe resaltar que sí existen plataformas que permiten la elaboración de proyectos, solo que no están enfocados a la educación preescolar específicamente, a la vinculación de los contenidos curriculares y no están basados en metodologías activas como el (ABP) Aprendizaje Basado en Problemas, (ABS) Aprendizaje Basado en Servicio, (ABJ) Aprendizaje Basado en el Juego, etc.

En la red, se pueden encontrar plataformas como PBL BUDDY <https://www.pblbuddy.com> que permite generar un plan de clase sencillo sobre un tema en particular donde debes ingresar un tema (topic) y una idea de proyecto (project idea) y después con estos datos se genera un plan sencillo con algunas actividades. También está la plataforma Edutekalab.idea <https://edtk.co/idea/> que contiene más elementos didácticos y características de proyectos pero los contenidos para el diseño son muy generales. Por ejemplo, se elige crear un plan de clase y se puede elegir entre: educación básica y media, educación superior y aprendizaje permanente, en donde se solicita la elección del área académica (ciencias sociales, ciencias naturales, lenguaje, matemáticas etc.) y la asignatura, cuando en el nivel preescolar tenemos campos de formación y contenidos. Posterior a ello se elige la metodología y proponen Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en casos y seis metodologías más, se pregunta por las semanas y horas y la edad promedio de los estudiantes comenzando en un rango de 5-6 años hasta los 17 años, dejando fuera a los NN de 3 y 4 años de edad. Para el paso 3 se pide que se escriba el tema del plan y alguna información adicional. El plus de esta plataforma es activar recomendaciones para que el plan tenga un enfoque de diversidad, equidad y/o inclusión. Al generar el plan se observa que no atiende a las fases y momentos de las metodologías del currículo vigente en preescolar y que las actividades no se encuentran relacionadas con un problema a resolver. Finalmente se encontró una página llamada Magic School que tiene una sección llamada Project Based Learning (PBL) Generator <https://www.magicschool.ai/tools/project-based-learning-pbl-generator> que te permite ir diseñando un proyecto, su limitación es que está en el idioma inglés.

Es así como utilizar una plataforma digital para el diseño de proyectos basados en metodologías activas para educadores de nivel preescolar y convertirla en una herramienta para el diseño y planeación es limitada. En 2020 se determinó, a partir de un estudio, si las plataformas de formación virtual son consideradas como una herramienta tecnológica en donde se toma en cuenta la frecuencia con la que se utiliza, el dominio técnico y el dominio didáctico, este estudio es importante ya que permite identificar si las plataformas de formación virtual pueden tener un efecto positivo en la mejora de la eficiencia, accesibilidad y equidad de la educación, en donde los LMS están siendo considerados por los docentes como herramientas tecnológicas con fuertes potencialidades para su incorporación en la enseñanza, de los dominios técnicos o didácticos, siendo el dominio didáctico el más significativo (Del Prete & Cabero Almenara, 2019).

En 2019 se realizó un estudio para conocer el uso y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas, en donde se diseñó una plataforma de apoyo a la docencia con 91 estudiantes. En dicho estudio se destaca la estrategia didáctica que favorece la enseñanza, en donde se potencia el trabajo autónomo y las competencias investigativas, al tiempo que favorece la comunicación con los docentes en donde se midieron diferentes ítems, como por ejemplo si el uso de la plataforma proporcionaba beneficios educativos en cuanto al rendimiento académico, cuestión que es importante saber, ya que el uso de herramientas digitales deben de impactar en una manera eficiente de ser maestro.

También se midió si al usar las plataformas digitales existía una mejora en el proceso de enseñanza y finalmente si el uso de la misma, contribuye a fortalecer la puntualidad en el cumplimiento de los deberes académicos, si se optimiza el tiempo dedicado al aprendizaje en donde finalmente se concluye que al utilizar la plataforma se convierte en un espacio útil para la asignación y cumplimiento de actividades docentes (Núñez et al., 2019).

Existen muchos más estudios respecto al uso de las plataformas educativas, pero son enfocadas a la enseñanza, no tanto al trabajo previo que realiza el docente, por ejemplo otro estudio sobre plataformas a la enseñanza de las matemáticas es el que se realizó en 2020 en Uruguay, en donde el objetivo era identificar y describir el nivel de uso de las aplicaciones, plataformas y dispositivos digitales que realizan en clase los maestros de matemáticas, donde se determinó que el teléfono celular es el dispositivo que más utilizan los profesores en sus clases de matemáticas por encima de la computadora y como se puede ver, no son estudios que den cuenta de la eficiencia de una plataforma, si no se enfocan más en determinar qué dispositivos digitales utiliza el docente para realizar la clase de matemáticas (Vaillant et al., 2020).

Hay plataformas que tienen otras funciones educativas, por ejemplo en 2015 se diseñó una plataforma tecnológica para poder construir contenidos digitales para un posgrado virtual, la cual requirió de una integración de un equipo multidisciplinario, el cual permitió que el desarrollo de contenidos digitales apoyen a la enseñanza virtual y aunque es una plataforma que tiene otra intención didáctica y educativa, este estudio da cuenta que en realidad las plataformas digitales son muy amigables para el uso en la educación y se basa en favorecer el desarrollo de capacidades para resolver problemas de los usuarios (Dolores-Martínez & Dámaris-Chávez, n.d.).

Respecto al diseño de proyectos existen artículos que permiten dar cuenta que la relación entre diseño de proyectos y tecnología es una propuesta para las sociedades del conocimiento, en donde se lleva un proceso en el desarrollo de proyectos educativos, mediados por TIC en donde éstas son instrumentos mediadores de las relaciones entre los alumnos y los contenidos y entre la relación profesor-contenido y entre profesores y alumnos.

Sobre las metodologías activas, se han encontrado diversos conceptos resaltando que éstas permiten al alumno, la construcción del propio conocimiento en donde se desarrollan habilidades

metacognitivas que permiten puedan resolver conflictos, trabajar de manera colaborativa, y la motivación a reflexionar sobre su progreso (Anchundia Roldán et al., 2023).

Las metodologías activas facilitan la participación y la reflexión crítica del alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de experiencias prácticas y vivenciales además de basarse en el principio de partir de problemas que puedan integrar nuevos conocimientos (Antolí et al., 2024).

Según Labrador y Andreu (2008), “las metodologías activas son métodos, técnicas y estrategias para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje”, (Labrador y Andreu, 2008, como se citó en , p.183 Fuentes Suarez et al., 2024), por lo que es importante resaltar que las metodologías activas pueden encontrarse en diferentes formas, como todos los ABP, Proyectos, Rincones, Centros de interés, Unidad didáctica, aula invertida, gamificación, etc.

Respecto a la etimología de las palabras, “metodología” se refiere al “estudio de la orientación y de las implicaciones de métodos y técnicas de investigación, especialmente en lo concerniente a su fundamento lógico” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco], s.f.). Referente al segundo concepto “activas”, surge a partir del movimiento generado a finales del siglo XIX, con autores como Dewey, Pestalozzi, Rousseau quienes fueron precursores de la “escuela activa”, donde propusieron que el aula de clases debía ser un espacio para reflexionar, analizar y confrontar ideas, siendo el docente un facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el alumno se mantuviera “activo”, involucrado e interactuando con el aprendizaje, siendo la práctica y la observación bases importantes para el surgimiento de las metodologías activas, surgieron a partir de la necesidad de cambiar un paradigma de una educación de aprendizaje memorístico, una enseñanza tradicional y dogmática (Asunción, 2019).

RESULTADOS

Recolección de datos

Los datos se recolectaron a través de un cuestionario realizado en un formulario de Google, haciendo la invitación a través de grupos de WhatsApp de maestras del municipio de Querétaro. Se tomaron en cuenta maestras y maestros de nivel preescolar de escuelas públicas, con un rango de edad de menos de 30 años y más de 55 años, que tuvieran de escolaridad, mínimo la Normal y máximo un Doctorado. También se toma en cuenta los años de servicio en el sistema educativo y qué tanto reciben capacitación docente. El cuestionario está dividido en 6 secciones: Datos personales, aspectos curriculares, aspectos didácticos, aspectos tecnológicos, competencias digitales y asesoría y acompañamiento. Cada una de las secciones con 5 preguntas.

El cuestionario fue contestado por 78 docentes que equivale al 6.84% de docentes que trabajan en el nivel preescolar en municipio de Querétaro, según la Unidad de Servicios para la Educación Básica en el Estado de Querétaro en donde la Región IV cuenta con 753 docentes de preescolar en el sistema público (USEBEQ, 2024).

Análisis de datos

Sección: Datos personales

Respecto a la edad de los docentes del nivel educativo preescolar los resultados arrojan que un 41% de ellos tienen entre 51 y 55 años y más, seguido de un 15.4% edades que oscilan entre 41 y 45 años de edad, siendo el porcentaje de 14.1% los que tienen menos de 30 años y entre 46 y 50 años.

Un 74.4% tiene licenciatura como grado escolar, un 23.1% grado de Maestría, un porcentaje mínimo una Especialidad y Normal y nadie Doctorado. De estas docentes el 43.6% tiene entre 11 y 20 años de servicio le sigue con un 35.9% docentes que tienen entre 1 y 10 años de servicio. Con un porcentaje menor del 12.8% entre 21 y 30 años de servicio y finalmente con más de 30 años de servicio un porcentaje menor del 7.7%.

La mayoría de la población entrevistada ha tomado entre 2 y 1 curso, diplomados o talleres durante el último año mientras un porcentaje razonable no ha tenido capacitación docente en el último año.

Sección: Aspectos curriculares

En esta sección, los resultados arrojan que un porcentaje mayor se siente bien sobre el nivel de congruencia y comprensión al diseñar un proyecto basado en metodologías activas (Aprendizaje Basado en el juego, Proyectos, Unidad didáctica y Centro de interés), aunque si hay un porcentaje menor que considera es bajo este nivel esta comprensión, esto respecto a los ejes articuladores, finalidades de los campos formativos, especificidades de los campos formativos, Procesos de desarrollo de aprendizajes y la congruencia con la problemática y el contexto. Solamente los campos formativos no consideraron el nivel bajo.

Sección: Aspectos didácticos

En esta sección se pretende conocer sobre los elementos didácticos que los docentes de preescolar toman en cuenta al diseñar proyectos.

Más de la mitad de los maestros entrevistados mencionar que de manera frecuente diseñan proyectos tomando en cuenta el nivel educativo, las capacidades, las habilidades de desarrollo de los niños preescolares, un porcentaje menor del 3.8, menciona que no sabe si lo hace o no lo hace. Más de la mitad prioriza actividades que fomentan un aprendizaje significativo y la integración congruente y vinculada con los momentos de las metodologías activas además de identificar los momentos de evaluación formativa, en esta pregunta el 28.2% eligió que lo hace de manera muy frecuente el 6.4% casi nunca los identifica y 5.1% no supo qué contestar.

Sección: Aspectos tecnológicos

En este apartado se pretende conocer la manera en la que los docentes de preescolar utilizan la tecnología. Al planear la mayoría utiliza de manera frecuente herramientas digitales para el diseño de proyectos, el 35.9% muy frecuente y el 9% casi nunca. Durante el diseño de proyectos el 64.1% integra la tecnología de manera frecuente para la mejora del trabajo docente y el 30.8% lo hace muy frecuentemente, un porcentaje menor casi nunca la integra. Respecto a los desafíos al usar la tecnología durante los proyectos un 50% los encuentra de manera frecuente, un 34.6% casi nunca, el 10.3% muy frecuentemente y el 1.3% nunca. Se les pregunta qué con qué frecuencia utilizan plataformas digitales para la elaboración de proyectos educativos en donde el 37.2% casi nunca las utiliza, el 34.6% las utiliza de manera frecuente, el 14.1% nunca las utiliza y el 12.8% de manera muy frecuente.

En este espacio se realiza una pregunta relevante para esta investigación, saber con qué frecuencia utilizaría una plataforma digital que apoye para el diseño de proyectos basados en metodologías activas en la que el 42.3% la utilizaría de manera frecuente, el 28.6% de manera muy frecuente, el 12.8% no sabe y casi nunca el 15.4%.

Sección: Competencias digitales

En esta sección se trata de identificar qué tanto están de acuerdo respecto a utilizar herramientas digitales para planificar sus proyectos en donde el 47% está totalmente de acuerdo, el 37.2% de acuerdo y el 15.4% se encuentra neutral. Muy parecidos los resultados respecto a conocer si integran tecnologías digitales de manera efectiva en las actividades de los proyectos que diseñan. Un 48.2% se encuentra de acuerdo en que tienen habilidades de encontrar y utilizar recursos digitales para el diseño de sus proyectos y solo el 39.7% se encuentra totalmente en acuerdo con esta acción.

Otra pregunta relevante para esta investigación es saber si consideran que el uso de plataformas digitales para el diseño de proyecto reduce el tiempo de trabajo docente, el 34.6% está totalmente de acuerdo y el mismo porcentaje neutral, el 24.4% de acuerdo el 5.1% en desacuerdo y el 1.3% totalmente en desacuerdo.

Sección: Asesoría y acompañamiento

Finalmente para esta sección se hace relevante conocer sobre la manera en la que los docentes se sienten acompañados y asesorados durante esta transición metodológica con el cambio de paradigma.

Un 46.2% casi nunca se sienten en apoyo institucional y un 33.3% recibe apoyo de manera frecuente, un 10.3% nunca y un porcentaje menor del 5.1% muy frecuentemente, también un porcentaje menor no supo qué contestar.

Los docentes consideran que de manera frecuente reciben retroalimentación útil y constructiva respecto a los proyectos que diseñan, aunque el 39.7% referenció que casi nunca y el 14.1% que nunca la reciben.

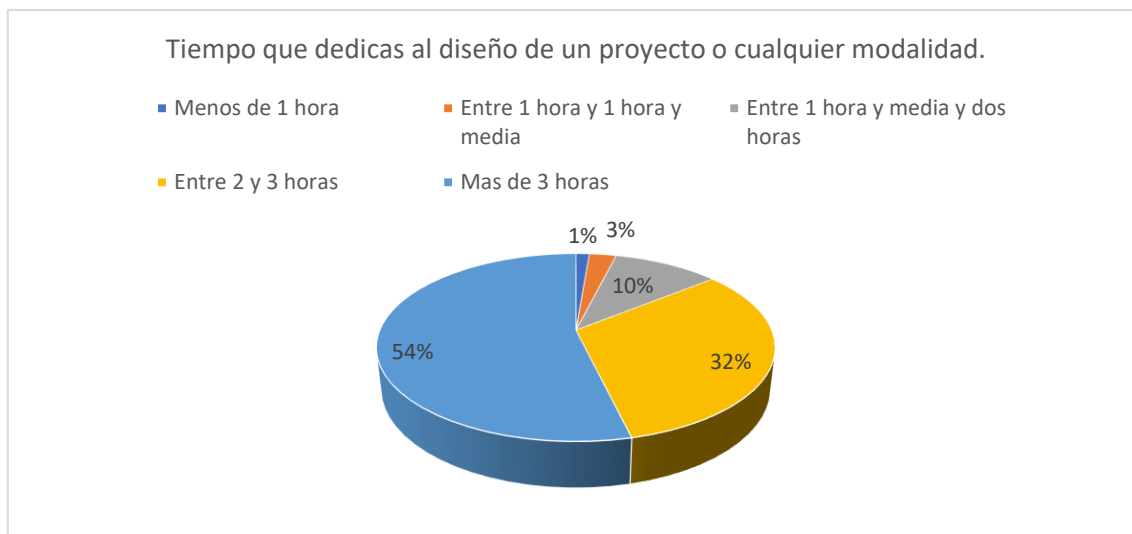
A continuación se muestran algunos gráficos que representan respuestas relevantes para esta investigación.

Respecto al tiempo que dedican para el diseño de un proyecto es relevante porque los resultados dan cuenta de que se requiere hacer eficiente el trabajo para elaborarlos, ya que los docentes no solamente planean, también elaboran materiales y destinan tiempo para el diseño de instrumentos de evaluación etc. La mayoría registra que tardan más de 3 horas en elaborar los proyectos, tomando en cuenta que se realiza fuera del horario de trabajo.

El segundo resultado significativo coincide con que docentes invierten más de dos horas para el diseño de un proyectos, se justifica el tiempo ya que se deben de considerar varios elementos durante este proceso, para algunos proyectos deben de tomar en cuenta 5 momentos distintos.

Gráfico 1

Resultados sobre el tiempo para elaborar proyectos



En la siguiente gráfica se observa de qué manera docentes de preescolar integran la tecnología como herramienta para la mejora de su trabajo docente al diseñar proyectos en donde los resultados reflejan que para docentes del municipio de Querétaro es frecuente que las utilicen.

Gráfico 2

Resultados sobre integración de la tecnología al elaborar proyectos

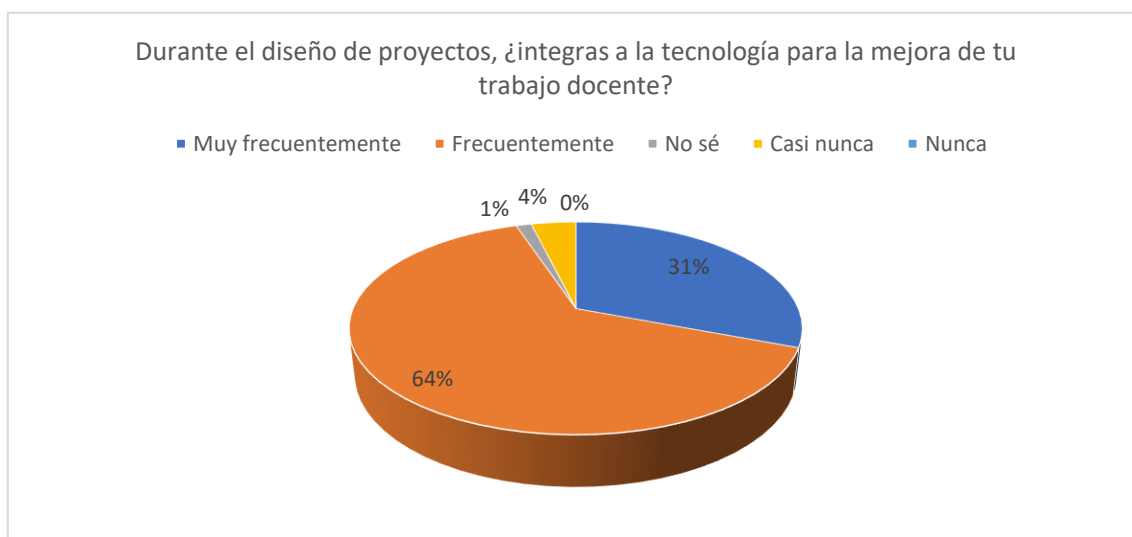
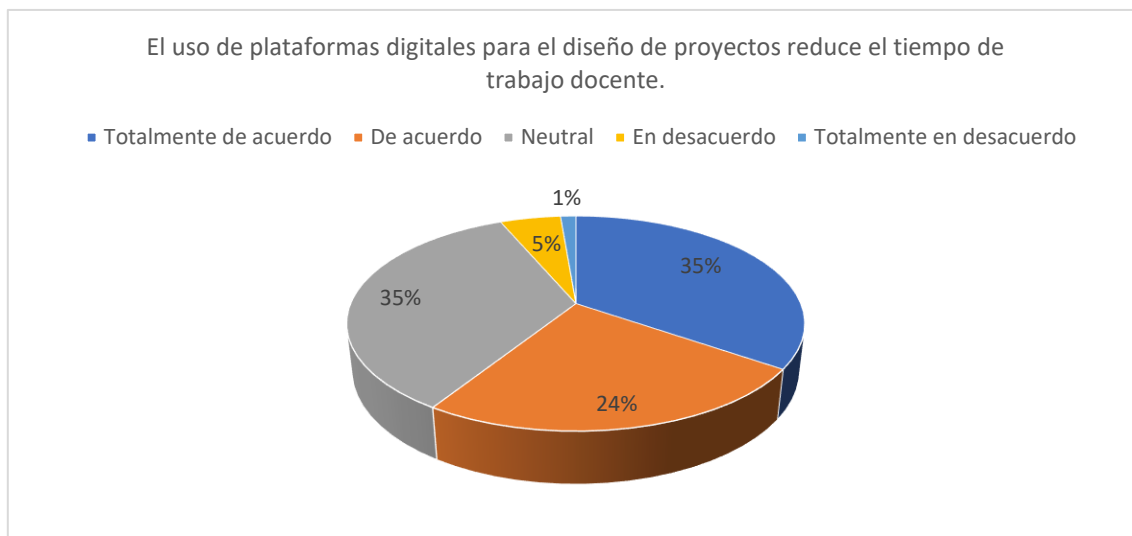


Gráfico 3

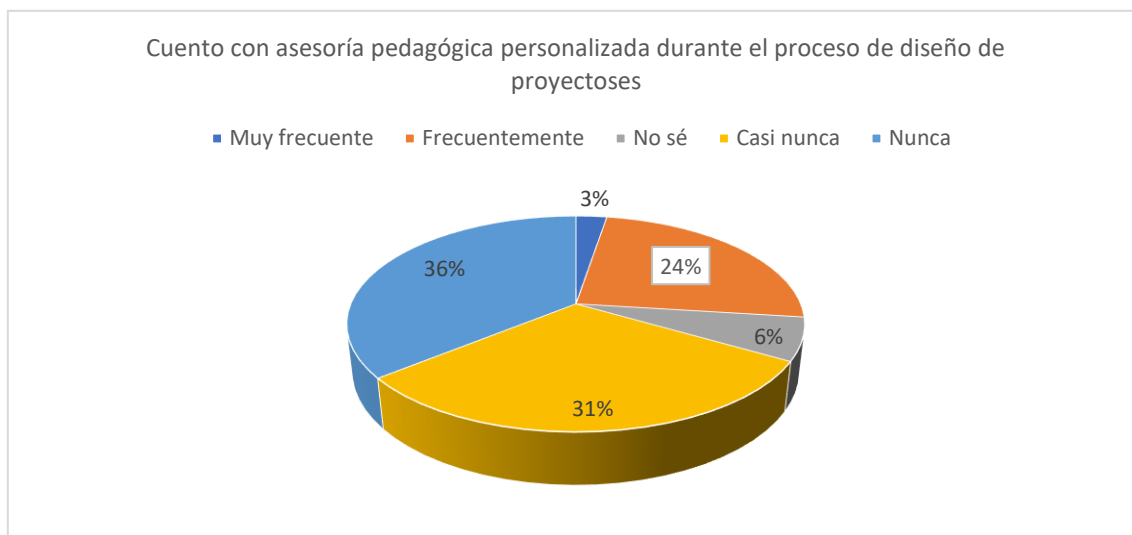
Resultados sobre el uso de plataformas digitales en el diseño de proyectos



Los resultados del gráfico 3 permite observar que solo un poco más de la mitad de docentes encuestados están de acuerdo o totalmente de acuerdo con que el uso de una plataforma digital reduce el tiempo de trabajo docente al diseñar proyectos basados en metodologías activas, un 35% se encuentran neutral y esto es considerable porque no hay dicha plataforma accesible a docentes, por lo que no la han utilizado para poder responder a esta pregunta.

Gráfico 4

Resultados sobre asesoría pedagógica personalizada para el diseño de proyectos



Finalmente, los resultados del gráfico 4, expresan en sus porcentajes la relevancia de una plataforma digital que acompañe y asesore a los docentes en el proceso de elaboración de un proyecto.

El análisis de los datos obtenidos da cuenta de una visión integral sobre lo que docentes de nivel preescolar del municipio de Querétaro necesitan y sus características, en donde en general, respecto a los aspectos curriculares y didácticos la mayoría de los docentes aplican las metodologías activas y

diseñan proyectos tomando en cuenta la edad de los niños y sus características, sin embargo también se observa que hay un porcentaje pequeño que no tiene claridad sobre estos procesos.

El uso de la tecnología para el diseño de proyectos basados en metodologías activas es frecuente, aunque presentan desafíos en su integración, si bien muchos de ellos emplean herramientas digitales en la planificación y el diseño de proyectos, una parte significativa no utiliza plataformas digitales de manera constante.

Otro hallazgo importante es la percepción de los docentes de preescolar sobre la asesoría y el acompañamiento ya que una gran población considera que recibe poco o nulo apoyo.

Respecto al tiempo destinado al diseño de proyectos, en donde es un factor clave en la laboral docente, sigue representando un desafío para los docentes, especialmente para la elaboración de proyectos basados en metodologías activas.

Además, los docentes reconocen que el uso de plataformas digitales podría contribuir a la optimización del tiempo de trabajo, reduciendo la carga administrativa y facilitando la planificación. No obstante, también se identifican desafíos en la integración de la tecnología, lo que indica la necesidad de capacitación y acompañamiento en el uso de estas herramientas.

DISCUSIÓN

Dentro de la revisión sistemática se encontraron escasas investigaciones sobre metodologías activas en este nivel educativo y un nulo estudio científico sobre plataformas educativas o tecnología destinada a gestionar proyectos para este nivel. Respecto a éstas se determina que esta investigación es congruente sobre el concepto de metodologías activas que la mayoría de los autores revisados brindan ya que coinciden en la importancia de brindar al papel protagónico del niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que las metodologías activas no solamente son un conjunto de técnicas o estrategias didácticas, si no que son parte de la transformación del paradigma educativo que persiguen los nuevos planes y programas. Coincidiendo en que las metodologías activas fomentan las capacidades del siglo XXI como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración entre otros.

En el municipio de Querétaro se cuenta con docentes en este nivel educativo donde conforme a la muestra cuestionada, identifican poco acompañamiento institucional y asesoría pedagógica, lo que arroja que se necesitan reformar mecanismos de apoyo y retroalimentación para que ellos se sientan acompañados en este proceso de apropiación del nuevo paradigma educativo. También el factor tiempo para la elaboración de proyectos basados en metodologías activas, es un reto significativo ya que los docentes están invirtiendo más de 3 horas para lograrlo.

Los resultados obtenidos dan un panorama sobre las necesidades de docentes del nivel preescolar del municipio de Querétaro quienes implementan en su mayoría las metodologías tomando en cuenta las características de desarrollo de los niños y los elementos curriculares, aunque hay algunos de estos conceptos que aún no son muy claros para integrarlos dentro de los proyectos.

Este estudio es parte importante de una investigación más completa en donde se deberá dar seguimiento no solo a la relevancia si no a la efectividad de dicha plataforma, las limitaciones fue solo estar identificados en la Fase 1 de los momentos de la metodología a llevar, derivado del tiempo que requiere el diseño de dicha plataforma para la efectividad de la elaboración de los proyectos.

Esto coincide con la revisión teórica, en donde las metodologías no solo se entienden como un conjunto de estrategias o pasos a seguir, sino promueven una transformación profunda para el paradigma

educativo, en donde el docente relaciona el contenido curricular con la realidad del contexto escolar siendo un reto para el docente lograrlo de manera armónica.

CONCLUSIÓN

Este estudio pone en primer plano el reconocimiento a la labor docente en educación preescolar, un nivel con poca investigación científica en comparación de otros niveles educativos en el ámbito didáctico y es con el cambio de paradigma que sus docentes se enfrentan a distintos desafíos para poder llevar a acabo la metodología que indican los planes y programas vigentes.

También se reconoce que la tecnología es una herramienta en la educación, ésta se integra día a día en sus aulas y aunque los docentes de preescolar, de acuerdo a los resultados obtenidos, reconocen que una plataforma para el diseño de proyectos basados en metodologías activas, sería un espacio que optimice tiempos y mejoras en sus procesos de planificación, la realidad es que en la red aún no existen, por lo que se considera relevante que exista una plataforma digital que realice dicha tarea.

Por lo tanto, a partir de los resultados obtenidos en la revisión sistemática como en la recolección y análisis de datos derivados del cuestionario aplicado a docentes del municipio de Querétaro, se evidencia la relevancia de una plataforma digital para el diseño de proyectos basados en metodologías activas, valorando el avance que tienen los docentes de preescolar del municipio de Querétaro para esta labor y reconociendo que al tener como herramienta una plataforma, permitirá optimizar tiempos y mejorar los procesos de planificación traducido en la reducción de la carga de trabajo al proporcionar recursos estructurales, orientación y facilidad para elaborar los proyectos. Todo esto impacta en la mejora de la calidad educativa, ya que estos proyectos serán la parte medular de los docentes al aplicarlos dentro de sus aulas con los niños preescolares del municipio de Querétaro.

REFERENCIAS

- Anchundia Roldán, N. de J., Anchundia Roldán, M. A., Chila Espinoza, B. M., & Angulo Quiñónez, F. M. (2023). Metodologías Activas para un Aprendizaje Significativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 6930–6942. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7453
- Antolí, J. M., Santiago, M., Alexander, M.-A., Carolina, L.-P., Álvarez, L., & Onrubia Martínez, V. (2024). 3rd International Congress: Education and Knowledge Actas / Proceedings / Actes. www.octaedro.com
- Arrigui, J., & Mañá, M. (2020). Transformando la cultura escolar. Integrallis.
- Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente Active Methodologies: Tools for teacher empowerment. *Docentes2.0TecnologíaEducativa*, 19(1). <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-8652-773X>
- Cobo, C. (2016). LA INNOVACIÓN PENDIENTE REFLEXIONES (Y PROVOCACIONES) SOBRE EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA Y CONOCIMIENTO (Penguin Random House, Ed.). <https://thenounproject.com/ryan121>
- Del Prete, A., & Cabero Almenara, J. (2019). The learning management system: Variables that determine its use. *Apertura*, 11(2), 138–153. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n2.1521>
- Dolores-Martínez, M., & Dámaris-Chávez, Y. (n.d.). PLATAFORMA TECNOLÓGICA CONSTRUCCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES PARA UN POSGRADO VIRTUAL CONSTRUCTION TECHNOLOGY PLATFORM DIGITAL CONTENT FOR VIRTUAL GRADUATE.
- Fernández Navas, M., Postigo-Fuentes, A. Y., Pérez Granados, L., & Alcaraz Salarirche, N. (2022). Cómo hacer investigación cualitativa en el área de tecnología educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*. <https://doi.org/10.6018/riite.547251>
- Flores-Vivar, J. M., & García-Peñalvo, F. J. (2023). Reflections on the ethics, potential, and challenges of artificial intelligence in the framework of quality education (SDG4). *Comunicar*, 30(74), 35–44. <https://doi.org/10.3916/C74-2023-03>
- Fuentes Suarez, D. D., Diaz Ortiz, S. C., & Diaz Bernal, J. A. (2024). Metodologías Activas para Promover el Aprendizaje de la Lecto-escritura en el Grado Transición de la Institución Educativa Juan XXIII de Purísima. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 1889–1901. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11383
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. In *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Núñez, R. P., Suárez, C. A. H., & Gamboa, A. A. (2019). Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 57, 137–156. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n57a10>
- Pozo-Sánchez, S., Segura-Robles, A., Moreno-Guerrero, A. J., & López-Belmonte, J. (2022). Benefits of Using the Learning Management System based on Flipped Learning Methodology. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 24. <https://doi.org/10.24320/REDIE.2022.24.E24.4094>
- Secretaría de Educación Pública. (2023). Un libro sin Recetas para la maestra y el maestro. Fase 3.

Secretaría de Educación Pública. (2024). Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022.

Vaillant, D., Zidán, E. R., & Biagas, G. B. (2020). The use of platforms and digital tools for the teaching of mathematics. *Ensaio*, 28(108), 718–740. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .